
DER OFFIZIELLE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPIELEBERATER
Nintendo
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
ÜBER 140 SEITEN SPIELE-INFOS FÜR DIE 16-BIT SUPER NINTENDO POWER-MASCHINE!

WILLKOMMEN

IN DER SENSATIONELLEN WELT DER 16-BIT VIDEOSPIELE VON NINTENDO!!!



Das System

... heißt SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM und ist eine echte Sensation für alle Videospieler und die, die es noch werden wollen. – Aber warum, werden vielleicht manche fragen. Was ist an dieser neuen Konsole so toll? – Von außen kann man es nicht sehen... Vielmehr ist es das, was in dem SUPER NINTENDO steckt. Genauere Informationen erfahrt Ihr ab Seite 4, aber eines sei jetzt schon verraten...



Die Spiele

... für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sind absolut umwerfend. SUPER MARIO WORLD (das längste Mario-Spektakel mit über 90 Levels), ZELDA III (wie ein Spielfilm, aber Ihr seid die Hauptperson), SUPER GHOULS 'N GHOSTS (ein graphisches Meisterstück), STREET FIGHTER II (dreidimensionaler Kampfsport) und F-ZERO (im Rausch der Geschwindigkeit).



Das Buch

... ist DER OFFIZIELLE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SPIELEBERATER. Auf 136 Seiten stellen wir 26 Spiele vor. Mit ausführlichen Beschreibungen einzelner Levels, aussagekräftigen Screen-Shots (Bildschirmfotos), kurzen Erklärungen und natürlich jeder Menge Tips & Tricks, die wir den Spieleprofis von Nintendo entlockt haben. Denn wer will schon die Katze im Sack kaufen..? – Und das ist erst der Anfang...

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann
Redaktion: Claude M. Moyse, Andreas G. Kämmerer, Marcus Menold
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Michael Friesl, Klaus Fuchs, Patrick Vinson
Projektleitung: Rié Ishii (national) Atsuko Matsumoto (international)
Produktion: Masayoshi Suzuki, Masayuki Kubota
Konzept & Design: Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Seiji Sato, Ryuji Hagino, Noboru Umeoka, Leo Tsukamoto, Koji Yoshizu, Kenshow Sugimoto Nobu Watanabe, Hiro Ogawa, Kei Minami (Work House Co., Ltd.)
Layout: Hiroshi Ohashi, Shuji Kurokawa, Tomohide Kinoshita (OK2), Gonji Matsuyuki, Mizunomi Yano, Senke Ura, Saizo Denno
Illustrationen: Makikazu Omori, Kenji Murata, Hiroshi Aizawa, Toshisada Nobihara, Nobuyoshi Takagi, Minoru Yasuda
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Neu-Isenburg

Der Super Nintendo Entertainment System Spieleberater wird von Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

2. überarbeitete Auflage

Art.-Nr. 800 8001

Preis 24,80 DM
(unverbindliche Preisempfehlung)



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Str. 50
D-63760 Großostheim



Die Zukunft hat begonnen

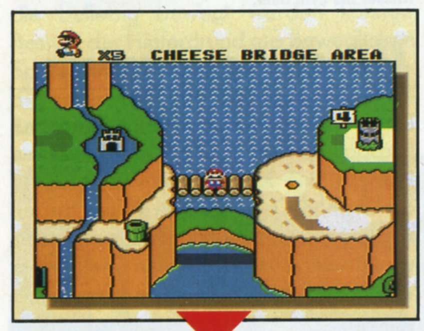
Mit dem Super Nintendo Entertainment System setzt Nintendo neue Maßstäbe im Bereich der Unterhaltungselektronik. Nach langjähriger Entwicklungsarbeit entstand eine Video-Spiel-Konsole der Spitzenklasse, die ihresgleichen sucht. Modernste 16-Bit-High-Tech öffnet Programmierern und Spielern völlig neue Spieldimensionen. Der Kreativität der Programmierer sind keine Grenzen mehr gesetzt. Dieses Buch zeigt die ersten Spiele für das neue Nintendo System, die ersten, einer schnell wachsenden Generation von neuen Videospielen. Diese Spiele verdeutlichen eindrucksvoll, was das Super Nintendo bietet. Eindrucksvolle Farben, phantastische Graphiken, digitalen 8-Kanal-Stereo-Sound und nie dagewesene Raumeffekte. Auf den nächsten Seiten wird auf die einzigartigen Eigenschaften des Systems näher eingegangen.

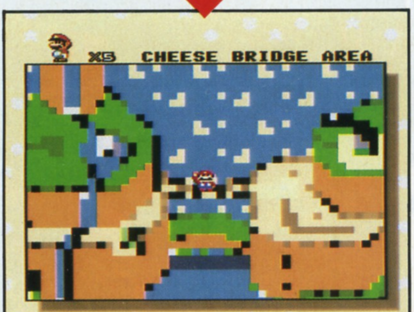
Die Magie des Super Nintendo Entertainment Systems

Noch vor einigen Jahren, war es nahezu undenkbar, eines Tages Spiele vom Niveau der Super Nintendo Games zu spielen, und das, sogar zu Hause. Doch die Technologie schritt in rasendem Tempo voran, wie nebenstehende Bilder eindrucksvoll verdeutlichen. Mode 7 durch einen speziellen 3-D-Chip, heißt das Zauberwort, das das Super Nintendo Entertainment System einzigartig unter den 16-Bit-Konsolen macht. Eine spezielle Einheit des Prozessors steuert diese Mode 7 Funktionen, deren Effekte sich bei Scrolling und Rotation in einwandfreien sanften und realen Animationen äußern.

Die Mosaik-Funktion

In „Super Mario World" verwenden die Programmierer die Mosaik-Funktion, die die Illusion einer Ein- und Ausblende vermittelt, jedesmal wenn Mario ein Level betritt oder verläßt.

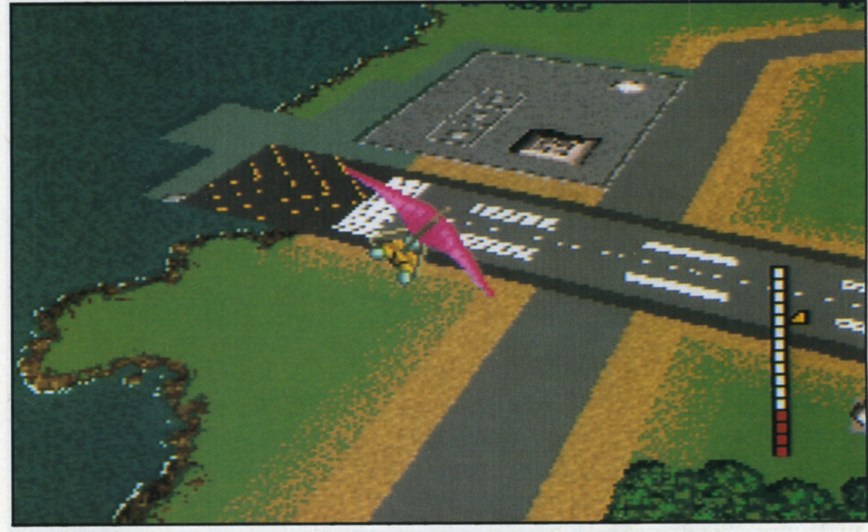




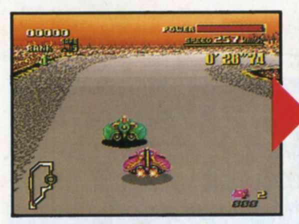
Der eingebaute 3-D-Chip vergrößert die einzelnen Bildpunkte, um einen Raumeffekt zu erzielen.

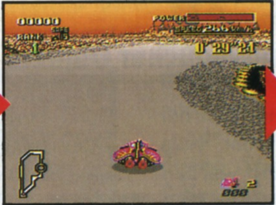
Einzigartige Perspektiven

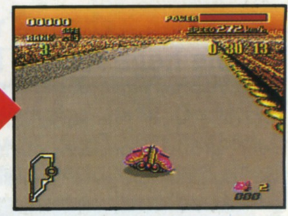
Eine der eindrucksvollsten Graphik-Leistungen des Super Nintendo sind rotierende Hinter- und Untergründe in Verbindung mit dem Scaling. Diese Funktion ermöglicht ein schrittweises Zoomen des Hintergrundes, so daß der Eindruck entsteht, der Background bewege sich auf den Spieler zu.



Bei „Pilot Wings" entsteht durch Scaling der Eindruck, daß der Boden immer näher kommt.



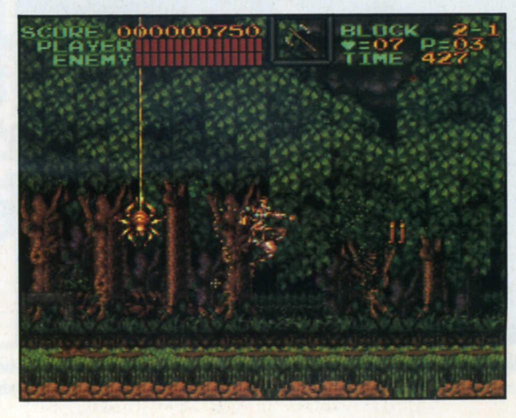




Bei Geschwindigkeitsspielen wie F-Zero, ist der Scaling Effekt am eindrucksvollsten.

Mehrfach Scrolling

Um klassischen Spielen wie Super Mario World oder Castlevania noch mehr Dynamik zu verleihen, besteht beim Super Nintendo erstmals die Möglichkeit, bis zu vier Hintergründe in verschiedenen Geschwindigkeiten einzusetzen.





Das Ergebnis ist einzigartig. Durch die verschiedenen Hintergründe wird nicht nur eine räumliche Tiefe erzeugt, sondern auch eine einzigartige, unheimliche Atmosphäre.

Riesige bewegliche Objekte

Eine der Einschränkungen der bisherigen Systeme war, daß die Größe der beweglichen Objekte begrenzt war. Diese Einschränkung existiert bei dem neuen System nicht mehr. Selbst die Giganten aus „Street Fighter" wirken, trotz ihrer Größe, absolut realistisch und beweglich. Das Super Nintendo macht's möglich!



Ein Paradebeispiel neuester Nintendo High-Tech: „Street Fighter II".

Die hohe Anzahl beweglicher Objekte

Auf dem Super Nintendo können nicht nur sehr große, sondern auch sehr viele bewegliche Objekte realisiert werden. Durch Farbpalette und Animation, kann jedes einzelne der Objekte unterschiedlich gestaltet werden. Bis zu 128 Stück!



Alles bewegt sich, alles dreht sich: „Super Mario World".

Farbüberlagerungen

Einer der schönsten neuen Effekte, ist der der Farbüberlagerung. Hierbei entsteht der Eindruck, transparente Objekte wie Wasser, Wolken, Rauch oder Nebel würden über den Bildschirm ziehen und die Spielaktion würde darunter stattfinden.



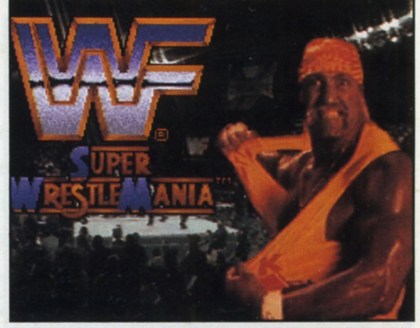
Link, der Held aus „Zelda – A Link To The Past", durchstreift die von Nebelschwaden umgebenen „Verlorenen Wälder".



In „Super Mario World" steht Mario manchmal das Wasser bis zum Hals.

Eine riesige Farbpalette

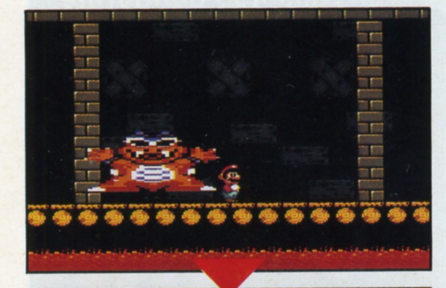
Das Super Nintendo verfügt über eine Farbpalette von 32.768 verschiedenen Farben. Eine Menge Auswahl also für die Graphik-Designer. Von diesen Farben können in einem Bild gleichzeitig 256 verwendet werden. Spielen wie „Super Wrestlemania", wird so Leben eingehaucht.



Hulk Hogan wie er leibt und lebt, möglich gemacht durch 32.768 Farben.

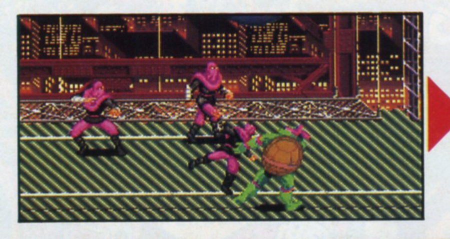
Sensationelle Raumeffekte

Ein weiterer, bisher einzigartiger Effekt, wird durch eine Kombination aus Scaling und Rotation erzeugt. Dem Spieler wird so der Eindruck vermittelt, Dinge, oder Personen fliegen genau auf ihn zu bzw. aus dem Bildschirm heraus.

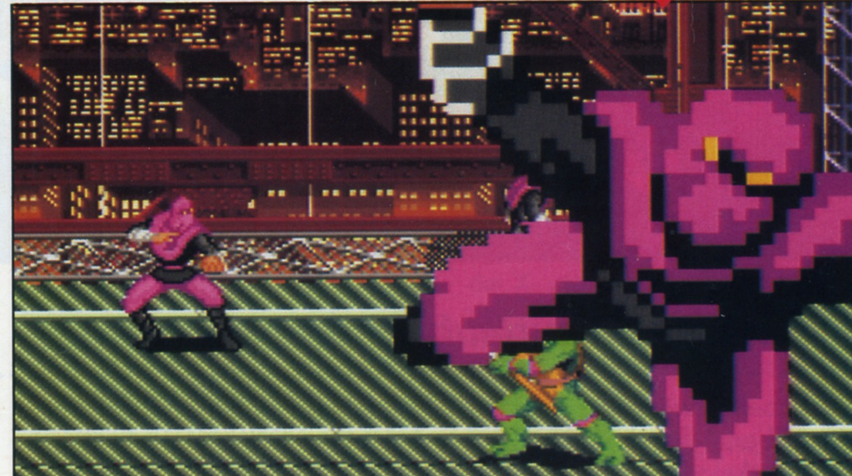




Morton Koopa aus „Super Mario World" scheint direkt auf den Spieler zuzufliegen.







Die Mode 7 Funktionen machen es möglich, wenn die Turtles zuschlagen, lernen die Gegner fliegen, sogar aus dem Bildschirm.

Die Hintergründe leben

Das Super Nintendo erlaubt es, mehrere Hintergründe hintereinander zu setzen, die beliebig bewegt werden können. Besteht der Hintergrund aus beweglichen Sprites, entsteht ein Effekt, der ihn lebendig erscheinen läßt. Die Bewegungen im Background laufen dann parallel.





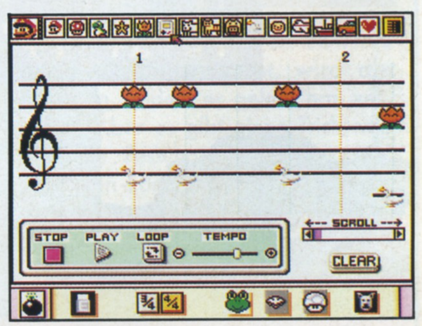
„Street FighterII" ist ein Musterbeispiel für hervorragende Hintergrundanimation. Die beiden Fahrradfahrer im Hintergrund fahren in verschiedenen Richtungen aneinander vorbei.

Super Sounds

Die neue Nintendo Konsole bestticht nicht nur durch einmalige 16-Bit Graphiken, sondern auch durch faszinierenden Stereo Sound. Dieser wird von einem 8-Kanal-Stereo Soundchip erzeugt.



Bei „Zelda III" sind Wind, Regen, Schritte und die Backgroundmusik gleichzeitig zu hören.



Das Spiel „Mario Paint" enthält einen Komponier-Modus, mit dem man seine eigene Musik machen kann.



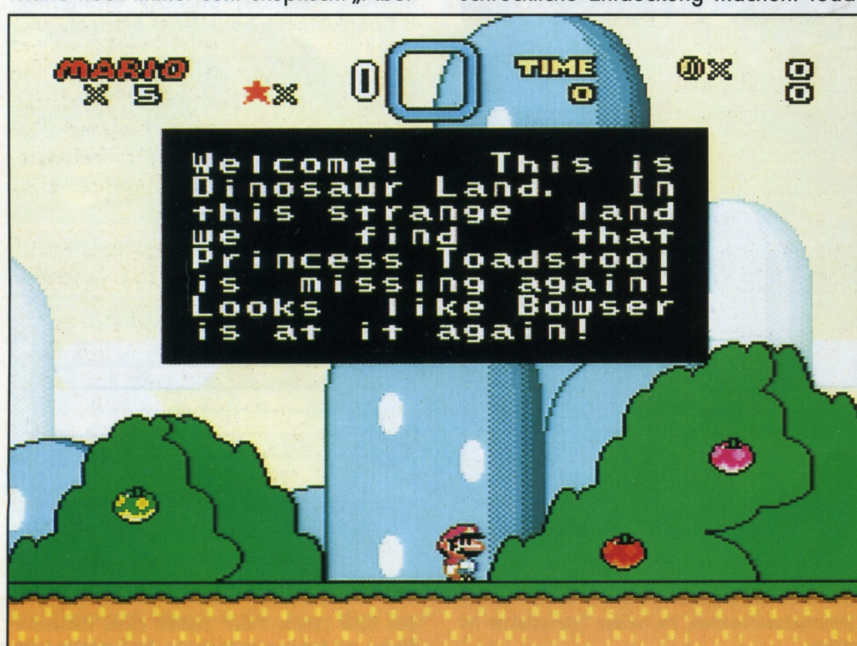
Aus dem Leben eines Superhelden

Als der italienische Klempner 1981 das erste Mal in einem Videospiel von Nintendo auftauchte, konnte niemand ahnen, daß er schon wenige Zeit später zum Superstar werden würde.

Abenteuerurlaub im Dinosaurierland

„Die sonnenverwöhnten Felder der ‚Donut Ebene', das süße Leben auf der ‚Schokoladen Insel', romantische Stunden im ‚Wald der Illusionen' und das würzige Klima auf der ‚Käsebrücke'. All das gehört zum Dinosaurierland!"

Dieser Typ im Reisebüro konnte einem wirklich den Mund wässrig machen. Aber trotzdem waren Toadstool, Luigi und Mario noch immer sehr skeptisch. „Aber eine schöne Frau wie sie liebt doch ganz sicher das Abenteuer!?" Und damit war es um Toadstool geschehen! Von diesem Zeitpunkt an wollte sie unbedingt ins Dinosaurierland fahren. – Gesagt, getan! – Kaum waren sie auf der Insel gelandet, marschierten alle drei fröhlich zum Strand. Mario und Luigi rannten sofort ins Wasser, während Toadstool ein Sonnenbad bevorzugte. Als Mario und sein Bruder nach einer Stunde endlich wieder aus dem Wasser kamen, mußten sie eine schreckliche Entdeckung machen. Toadstool war verschwunden! An ihrem Strandkorb hing eine Nachricht von Bowser: „Hallo Mario! Suchst Du etwa Deine Freundin? Har har har!" Sofort machten sich Mario und Luigi auf die Suche, was aber gar nicht so einfach war. – Mamma mia! Ein gewaltiges Abenteuer!



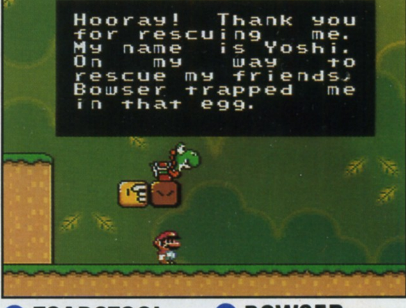
MARIO



LUIGI



YOSHI



TOADSTOOL



BOWSER

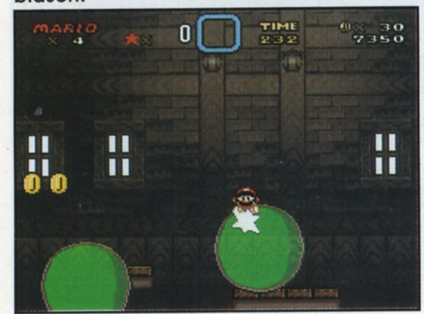


Super Angriffs- und Verteidigungstechniken

Nie war Mario so vielseitig: Rennen, springen, klettern, schwimmen und fliegen. Er kann Dinge tragen und wegwerfen, mit Yoshi kann er sogar die Gegner fressen.

Super-Drehsprung

Daß ein Drehsprung in jeder Lebenslage angebracht ist, zeigt Mario auf dem unteren Bild. Diesmal dient ihm der Sprung als Verteidigung gegen die grünen Seifenblasen.



Super-Kletterpartie

Solange Mario eine Efeuranke hochklettert, ist er leicht verwundbar, da er sich nicht verteidigen kann. Ihr könnt die Ranke schnell nach unten klettern, wenn Ihr jetzt auf den B- Knopf drückt. Steuert aber gleich wieder nach oben, damit Mario nicht so weit nach unten fällt.



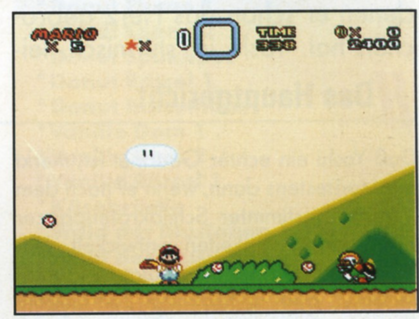


Super-Schwimmattacke

Schwimmen, tragen, schießen, und das alles gleichzeitig? – Ja! Haltet den Y-Knopf ständig gedrückt, um einen Gegenstand in den Händen zu halten. Drückt währenddessen auch den X-Knopf, um als Feuer-Mario zu schießen.

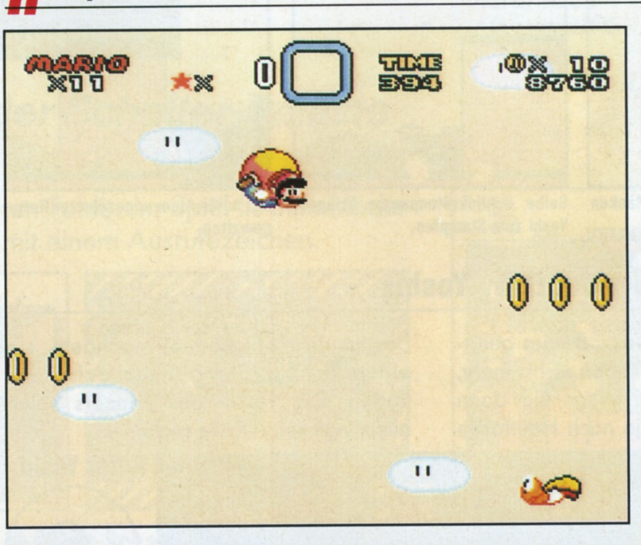


Super-Capewirbel



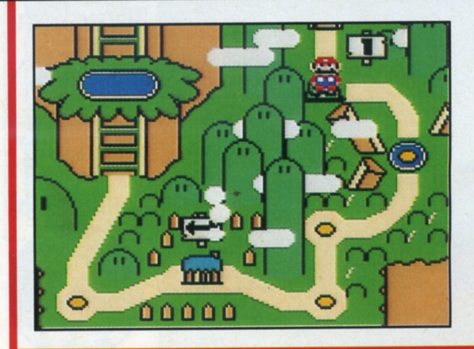
Marios Wirbelattacke mit dem Cape ist bei den meisten Gegnern sehr effektiv. Noch schneller wirbelt das Cape, wenn der X- und der Y-Knopf abwechselnd gedrückt werden. Das muß alles sehr schnell gehen, damit Marios Körper ständig durch das Cape geschützt ist.

Super-Höhenflug



Cape-Marios Flüge sind manchmal viel zu kurz. Es gibt aber einen Trick, wie man die Flugstunden verlängern kann. Haltet den Y-Knopf während des Fluges gedrückt und bewegt das Steuerkreuz entgegengesetzt der Flugrichtung. Mario erlebt jetzt einen neuen Aufschwung und es geht steil nach oben. Natürlich läßt sich dieser Trick beliebig oft wiederholen.

Super-Ehrenrunde



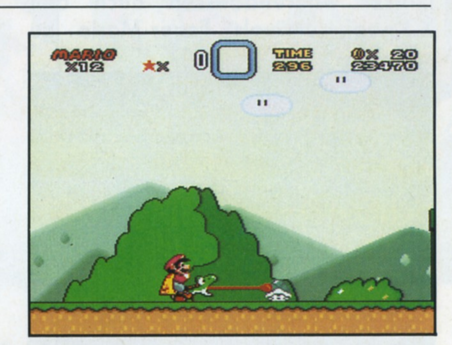
Nachdem Ihr eines von Bowsers Kindern besiegt habt, wird die Festung, in dem es gelebt hat, zerstört. Aber es gibt einen Trick, wie Ihr die Festung ein zweites Mal betreten könnt. Stellt Euch auf der Landkarte auf die symbolische Darstellung der Festung und haltet L und R gedrückt. Ganz sinvoll, falls Ihr noch etwas üben wollt.

Versteckt alle Essensvorräte – Hier kommt Yoshi!

Seine Zunge ist so lang, wie die Liste der weiblichen Dinosaurier, denen er schon das Herz gebrochen hat. Yoshi ist stürmisch, leidenschaftlich und hinreißend. Das einzige Problem ist sein unstillbarer Hunger nach Koopas, Beeren und anderem Schnickschnack.

Das Hauptgericht

Daß Yoshi ein echter Gourmet ist, merkt man spätestens dann, wenn er nach dem Verzehr bestimmter Schildkrötenpanzer besondere Fähigkeiten entwickelt. Hat Yoshi zum Beispiel einen blauen Panzer im Maul, kann er für kurze Zeit fliegen. Bei roten Panzern kann er Feuer speien, bei gelben kann er die Erde zum Beben bringen. Frißt er einen blinkenden Panzer, kann er alles gleichzeitig.



Fliegender Yoshi



Ein kleiner Rundflug auf dem Rücken von Yoshi.

Stampfender Yoshi



Gelbe Schildkrötenpanzer bringen Yoshi zum Stampfen.

Feuerspeiender Yoshi



Der heiße Atem ungezähmter Naturgewalten.

Das Geheimnis der Baby-Yoshis

Zunächst müssen die Yoshi-Babies gefüttert werden. Auch sie lieben nichts mehr, als Schilkrötenpanzer. Wenn sie dann groß sind, haben sie je nach Hautfarbe bestimmte Fähigkeiten, nachdem sie einen Schildkrötenpanzer gefressen haben. Die Farbe des Panzers spielt allerdings keine Rolle mehr.

Roter Yoshi



Blauer Yoshi



Gelber Yoshi



Hyper-Sattel-Sprung

Wenn Mario zwar kein Cape, aber dafür einen Yoshi hat, kann er trotzdem höhere Plattformen erreichen. Springt mit Yoshi in die Luft! Wenn Yoshi den höchsten Punkt erreicht hat, müßt Ihr nur noch von ihm abspringen (A-Knopf).



Als Nachspeise gibt es . . .

Rote Beeren

Nachdem Yoshi zehn rote Beeren gefressen hat, legt er ein Ei, aus dem ein Super-Pilz schlüpft. Guten Appetit!



Rosa Beeren

Yoshi muß zwei von den rosa Beeren essen, dann erscheint eine Wolke, aus der goldene Münzen kullern.



Grüne Beeren

Wenn Yoshi drei grüne Beeren ißt, wird ihm so schlecht, daß Eure Restzeit auf 20 Sekunden erhöht wird.



Das Geheimnis der geheimen Ausgänge

Manche Orte in SUPER MARIO WORLD kann man nicht auf dem gewöhnlichen Weg erreichen. Ihr müßt versteckte Wege benutzen, die erst dann erscheinen, wenn Ihr einen Schlüssel und ein Schlüsselloch oder ein weiteres Zieltor gefunden habt.

● **Zum Beispiel im „Wald der Illusionen 3"**



Es gibt im ganzen Spiel insgesamt 24 dieser versteckten Ausgänge (siehe rechts). Meist sind sie nur sehr schwer zu finden. Auch liegen der Schlüssel und das Schlüsselloch nicht unbedingt immer nebeneinander (siehe links). Ein echtes Geheimnis wartet auf Euch!

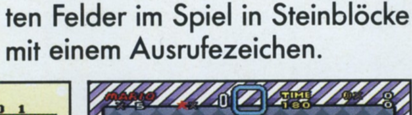
● **Wo sind die geheimen Ausgänge?**

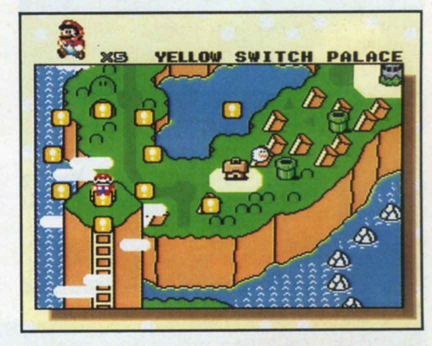
- Donut Ebene 1
- Donut Ebene 2
- Donut Spukhaus
- Donut Rätsel 1
- Donut Rätselhaus
- Vanille Dom 1
- Vanille Dom 2
- Vanille Rätsel 1
- Käsebrücke
- Wald der Illusionen 1
- Wald der Illusionen 2
- Wald der Illusionen 3
- Spukhaus im Wald
- Wald der Illusionen 4
- Schokoladen Insel 2
- Schokoladen Insel 3
- Tal des Schreckens 2
- Schreckliches Spukhaus
- Tal des Schreckens 4
- Sternwelt 1
- Sternwelt 2
- Sternwelt 3
- Sternwelt 4
- Sternwelt 5

Das Geheimnis der Schalter-Paläste

Ein Besuch in allen Schalter-Palästen ist lebensnotwendig. Wenn Ihr auf den großen P-Block des jeweiligen Schalter-Palastes gesprungen seid, verwandeln sich alle gleichfarbig gestrichelten Felder im Spiel in Steinblöcke mit einem Ausrufezeichen.





● **Grüner Schalter-Palast**



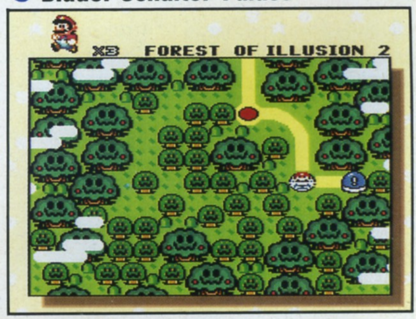
Auf „Donut Ebene 2" befindet sich der geheime Durchgang zum Grünen Schalter-Palast. Aus jedem grünen Ausrufezeichen-Block kommt in Zukunft eine Feder.

● **Roter Schalter-Palast**



Den Roten Schalter-Palast erreicht Ihr nur über „Vanille Dom 2". Anschließend erscheinen überall im Spiel rote Ausrufezeichen-Blöcke.

● **Blauer Schalter-Palast**



Im „Wald der Illusionen 2" ist es keine Einbildung, wenn Ihr plötzlich einen Schlüssel und ein Schlüsselloch findet. Das Tor führt Euch zum Blauen Schalter-Palast.

Yoshis Insel



Marios Suche nach Prinzessin Toadstool beginnt auf Yoshis Insel, wo sich die seltsamsten Kreaturen herumtreiben. Rasende Schildkrötenhorden, lebendige Kanonenkugeln, listige Maulwürfe und stachelige Fische, um nur ein paar zu nennen. Hört sich alles nicht so gut an, ist aber nur halb so schlimm. Denn fast hätten wir Yoshi vergessen, den Mario natürlich auch auf dieser Insel findet. Und mit dem netten Dinosaurier sollte das alles kein Problem sein. Ein hervorragendes Dinosauriertraining!

1. **Yoshis Insel 1**
2. **Gelber Schalter-Palast**
3. **Yoshis Insel 2**
4. **Yoshis Insel 3**
5. **Yoshis Insel 4**
6. **Iggy's Festung**

Yoshis Insel 1

Kein Cape und kein Yoshi, aber eine Menge Ärger! Mario ist auf sich allein gestellt und muß eigentlich nicht viel tun, außer dem angriffslustigen Viehzeug aus dem Weg zu gehen.

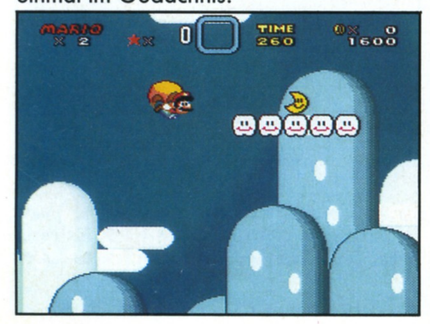
Super-Kugel-Willy

Nie war er so groß, wie in SUPER MARIO WORLD. Aber kein Grund zur Panik! Mario kann Super-Kugel-Willy mit einem gekonnten Sprung auf den Kopf aus dem Bild werfen. Oder er duckt sich einfach.



3-Up Mondsüchtig

Über den Wölkchen auf „Yoshis Insel 1" liegt ein 3-Up Mond. Leider kann Mario diesen Mond nur fliegend erreichen. Und das magische Cape findet er erst später im Spiel. Behaltet den Mond daher erst einmal im Gedächnis.



Yoshis Insel 2

Hier trefft Ihr das erste Mal auf Yoshi, den grünsten Dinosaurier im ganzen Universum. Zunächst müßt Ihr aber erst das Ei finden, in dem man ihn eingesperrt hat. Mit Yoshi kommt Ihr dann durch eine Röhre in eine ganz besondere Höhle. Einer von den fliegenden Fragezeichen-Blöcken beinhaltet einen 1-Up Pilz.

Acht auf einen Streich

Gleich am Anfang kommt Mario an einen kleinen Hügel, auf dem sich acht Schildkröten tummeln. Das sind acht zuviel! Wenn Mario den leeren Schildkrötenpanzer (liegt vor dem Hügel) auf die Koopas wirft, werden sie eine nach der anderen weggeschleudert. Das bringt Punkte und ein 1-Up.



Was soll denn das?

Einer der fliegenden Fragezeichen-Blöcke besitzt einen 1-Up Pilz. Entweder Ihr bewerft die Blöcke mit den blauen Steinen, die auf der Erde liegen, oder Ihr springt dagegen. Um gegen die Blöcke zu springen, müßt Ihr die Höhle allerdings mit Yoshi betreten. Beherrscht Ihr schon den Hyper-Sattel-Sprung?

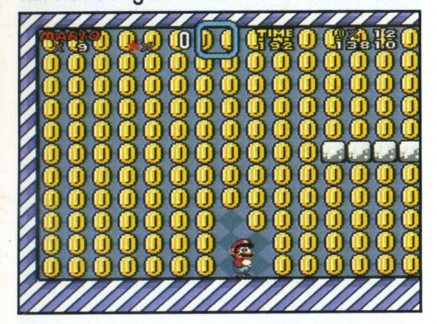


Gelber Schalter-Palast

Der Besuch im Gelben Schalter-Palast ist für das gesamte Spiel von großer Bedeutung. Besucht den Schalter-Palast deshalb noch vor „Yoshis Insel 3", wo Ihr auf die gelben Steinblöcke angewiesen seid.

Münzen, Münzen, Münzen

Bevor Ihr zu dem gelben Schalter kommt, gibt es noch Gelegenheit, an Bonusleben zu kommen. Springt auf den P-Block, damit sich der ganze Raum mit Münzen füllt.



Yoshis Insel 3

Heute schon im Gelben Schalter-Palast gewesen? Wenn nicht, dann seht Ihr jetzt ganz schön alt aus. Ihr müßt über mehrere Plattformen springen, die sich ab und zu zusammenziehen.

Streck-Plattformen

Sie bestehen aus fünf Steinblöcken. Der sicherste Platz ist der mittlere. Denn, und das ist wichtig, die Steck-Plattformen ziehen sich bis auf einen Block zusammen.



Yoshis Insel 4

Holt Euch, falls Ihr ihn schon verloren habt, zunächst einen Yoshi auf „Yoshis Insel 2". Verlaßt "Yoshis Insel 2" dann mit START und SELECT. Yoshi ist gegen die stacheligen Fische in dieser Welt immun.

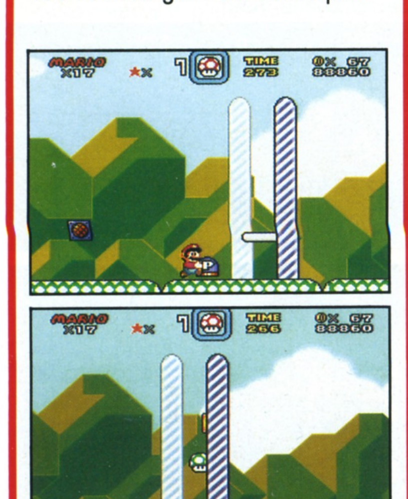
Und jetzt aber schnell!

Als Mario gibt's nur eine Möglichkeit, heil durch das Wasser zu kommen. Der Unverwundbarkeitsstern! Er hilft, wenn Ihr mit Mario durch's Wasser schwimmen wollt.



Das Zieltor

Außer in den Spukhäusern und in den Festungen gibt es am Ende eines Spielabschnittes immer ein Zieltor. Mario muß dieses Tor passieren, um den Spielabschnitt erfolgreich verlassen zu können. Zwischen den Torpfosten wandert ein Balken auf und ab. Versucht diesen Balken zu berühren, wenn er oben ist, denn das gibt Stern-Punkte. Und bei 100 Punkten gibt's ein Bonusspiel.



Iggy's Festung

Iggy ist der jüngste von Bowsers Söhnen. Er lebt in der Festung auf Yoshis Insel, die, verglichen mit den anderen Festungen im Spiel, relativ klein ist. Es erwartet Euch eine aufregende Kletterpartie... rauf und runter am Drahtgitter.



Mario hinter Gittern

Auf dem riesigen Gitterzaun in „Iggy's Festung" klettern die Schildkröten um die Wette. Auch Mario versucht sich hier als Fassadenkletterer. Um die Schildkröten auf der anderen Zaunseite in die Lava zu werfen, muß Mario den Y-Knopf drücken (boxen). Schildkröten auf der gleichen Zaunseite klettert Mario einfach auf den Kopf.

Der letzte Tanz mit Iggy Koopa

Iggy Koopa fordert Euch zum Tanz auf seiner überdimensionalen Schildkrötenpanzerinsel auf. Leider bewirft er Euch ab und zu mit Feuerbällen, was gar nicht so nett ist. Versucht ihn von der Insel zu stoßen, indem Ihr auf seinen Kopf springt. Achtet dabei auf die Schräglage der Insel, denn das kann Iggy's Sturz noch begünstigen.



Donut Ebene

Auf Yoshis Insel konntet Ihr bereits einige Überraschungen erleben. Doch jetzt wird es ernst! Die Donut Ebene ist voller Geheimnisse und unglaublicher Gefahren. Als Trost gibt es dafür das berühmte magische Cape. Am Ende erwartet Euch Morton Koopa Jr.

1. Donut Ebene 1
2. Donut Ebene 2
3. Grüner Schalter-Palast
4. Donut Spukhaus
5. Top Secret Ebene
6. Donut Ebene 3
7. Donut Ebene 4
8. Donut Rätsel 1
9. Donut Rätselhaus
10. Sternstraße
11. Donut Rätsel 2
12. Morton's Festung



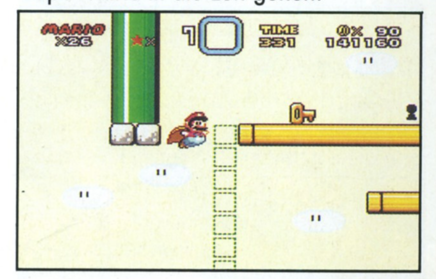


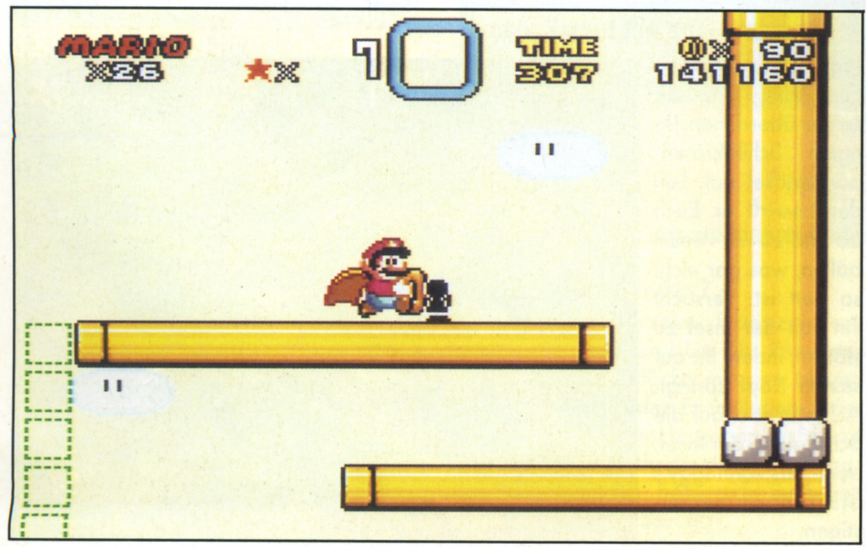
Donut Ebene 1

Kurz nachdem Ihr „Donut Ebene 1" betreten habt, kommt Euch ein fliegender Super-Koopa entgegen. Sein Cape blinkt! Und das ist das Zeichen für Euch, daß Ihr dieses Cape bekommen müßt. Springt ihm dazu einfach auf den Kopf und er läßt seine Feder fallen. Jetzt kann Cape-Mario in die Luft gehen!

Der Schlüssel zum Erfolg

Hier oben sind ein Schlüssel und ein Schlüsselloch versteckt. Ihr erreicht diese Plattform entweder als Cape-Mario im Flug, oder nachdem Ihr im Grünen Schalter-Palast gewesen seid zu Fuß. Wie auch immer Ihr hier hoch kommt, der Schlüssel ist sehr wichtig. Das geheime Tor führt Euch nämlich zum „Donut Rätselhaus".





Donut Ebene 2

Auf den ersten Blick gibt es in dieser Höhle nichts besonderes. Auf dem zweiten Blick jedoch könnt Ihr eine Röhre entdecken, die in eine Bonuswelt führt.

Und noch ein Schlüssel

Werft den blauen Panzer hoch gegen den rechten Steinblock. Klettert die Efeuranke hoch, wo Ihr den 2. Schlüssel finden könnt. Es geht zum Grünen Schalter-Palast.

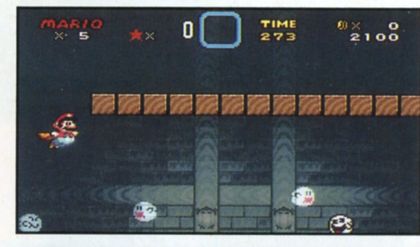


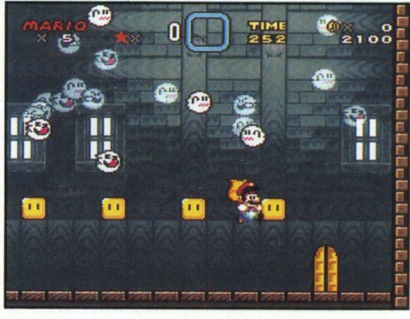
Donut Spukhaus

Spukhäuser kann man nicht einfach so verlassen, wenn man sie erst einmal betreten hat. Meistens gibt es einen geheimen Mechanismus.

Ein zweiter Ausgang

Betretet das Spukhaus als Cape-Mario und fliegt gleich hinter der Eingangstür nach oben. Nachdem Ihr eine Weile gelaufen seid, geht es wieder runter. Hier ist ein zweiter Ausgang, der Euch zur „Top Secret Ebene" führt.





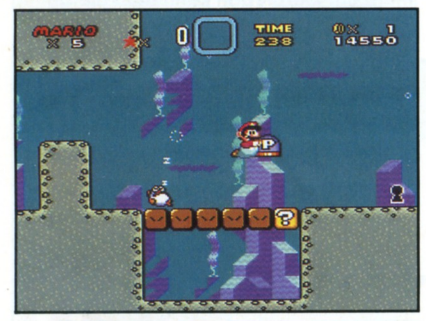


Donut Rätsel 1

Nun geht es unter Wasser weiter. Mario braucht diesmal keinen Froschanzug, um besonders schnell zu schwimmen. Aber dafür ist es hier sehr gefährlich.

Mit dem P-Block tauchen

Irgendwo liegt ein P-Block. Nehmt diesen Wunderstein und taucht mit ihm weiter nach rechts. Der P-Block verwandelt alle Blöcke in Münzen.



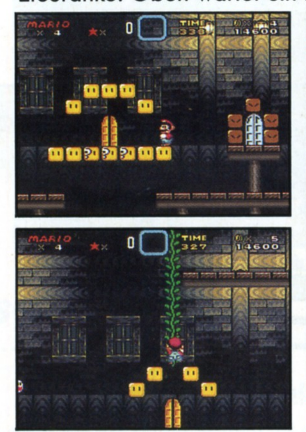


Donut Rätselhaus

Auch im Donut Rätselhaus gibt es zwei Ausgänge. Einer führt zum „Donut Rätsel 2", der andere führt zur „Sternstraße 1". Ihr solltet auf jeden Fall zweimal das Haus betreten, damit Ihr durch beide Ausgänge gehen könnt.

Nichts für Unentschlossene

Beide Ausgänge erscheinen erst dann, wenn Ihr auf den P-Block gesprungen seid. Die obere Tür erreicht Ihr über eine Efeuranke. Oben wartet ein riesiger Buu Huu. Aber Ihr wißt ihn ja zu bändigen. Bei der anderen Tür müßt Ihr die Münzen an der Seite wegnehmen, bevor Ihr auf den P-Block springt.



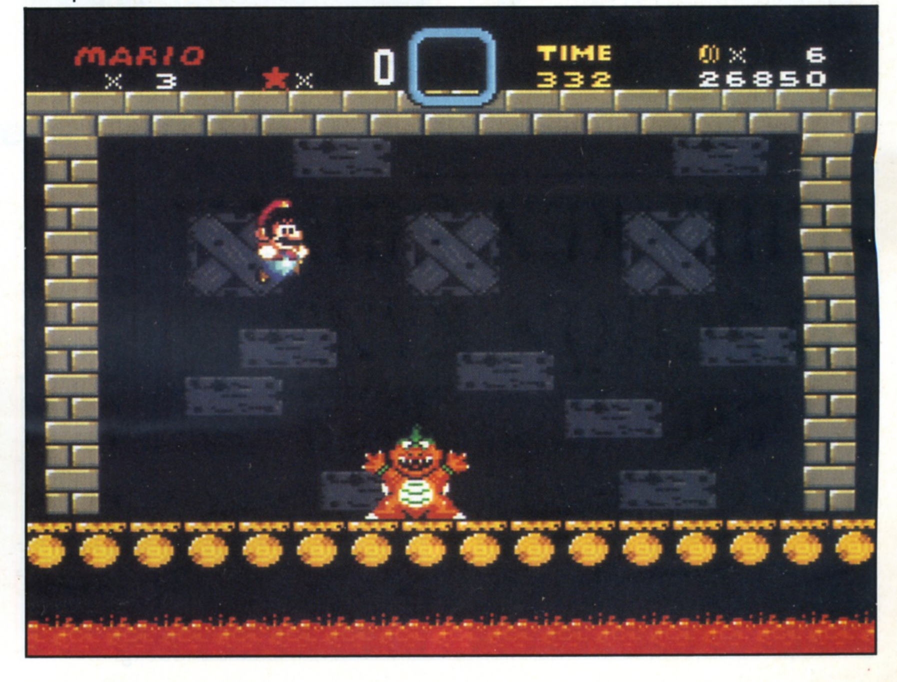


Morton's Festung

Ein Wunder, daß Morton's Festung schon so lange steht. Innen rumpelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden. Steinplatten sind ständig in Bewegung und drohen, den italienischen Klempner zu Brei zu verarbeiten.

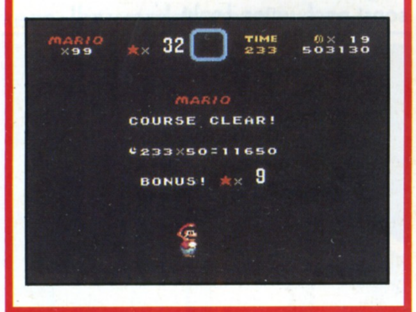
Besuch beim Obermiesling Morton Koopa Jr.

Morton Koopa Jr. sitzt in der oberen Turmkammer und wartet auf einen Kampf mit Mario. Wenn Ihr Morton eine Weile beobachtet, bekommt Ihr schnell heraus, wie Ihr ihn besiegen könnt.



Der Trick zum Sonntag

Wenn die Zehnerstelle Eurer Sternmünzenanzahl gleich der Zehnerstelle Eurer Restzeit ist, erhaltet Ihr ein Bonusleben. Ein Beispiel: Ihr besitzt 32 Sternmünzen und passiert das Zieltor, wenn Eure Restzeit 238 beträgt. In diesem Fall sind beide Zehnerstellen identisch und es heißt wie schon so oft „1-Up Mario".



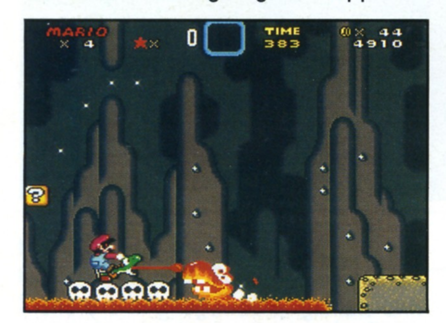
Vanille Dom



Der Vanille Dom ist ein unterirdisches Labyrinth voller Rätsel und Geheimnisse. Der Herrscher über diesen gefährlichen Irrgarten ist Lemmy Koopa, der nichts als bösartigen Unsinn im Kopf hat.

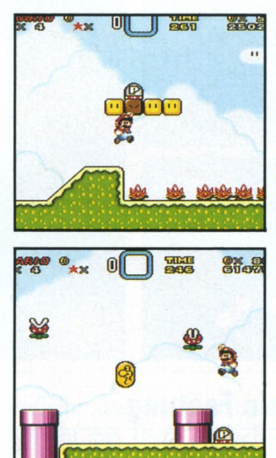
● Ein dicker Brocken

Selbst riesige Lavaungeheuer sind für Yoshis Verdauungssystem kein Problem. Er hat eben einen gesegneten Appetit.



● Magische Momente

Wenn Ihr an dieser Stelle auf den grauen P-Block springt, könnt Ihr anschließend bis zu fünfzig Bonusleben sammeln. Holt Euch so schnell wie möglich alle Silbermünzen. Extraleben kann man nie genug haben.

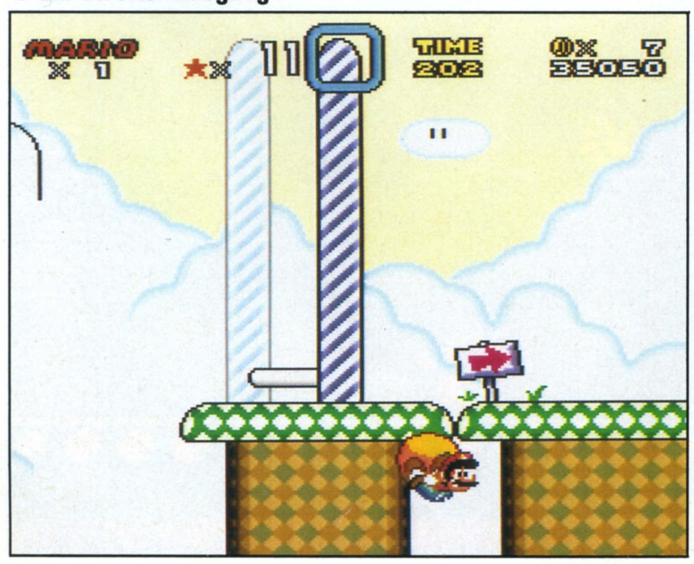




Zwillingsbrücken

Zwei Brücken verbinden den Westteil vom Dinosaurierland mit dem Ostteil, die Butter- und die Käsebrücke. Irgendwo hier befindet sich der geheime Eingang zum Soda See darunter.

● Ein zweiter Ausgang



Hinter diesem Zieltor befindet sich ein zweiter Ausgang aus diesem Spielabschnitt, der Euch direkt zum Soda See führt. Um diesen Ausgang jedoch zu erreichen, müßt Ihr als Cape-Mario oder mit fliegendem Yoshi unter die Zielebene fliegen. Das erfordert viel Geschick und ganz bestimmt einige Übung.



● Richtiges Gleichgewicht

Nun geht es auf den schmalen Pilzsäulen nach rechts weiter. Haltet Euch nicht zulange auf einer Säule auf, da sie sich sonst nach unten senkt.



Wald der Illusionen

Im Wald der Illusionen werden für Mario sowohl Träume als auch Alpträume wahr. Es gibt hier jede Menge Bonusleben und tolle Rätsel, aber auch...



Der eiserne Bandwurm

Der Bewohner im Wald der Illusionen sieht auf den ersten Blick ganz niedlich aus, aber das täuscht. Er kann unheimlich schnell werden.



Auf Wolken gebettet

Wenn Ihr es schafft, Lakitu aus seiner Wolke zu schleudern, werdet Ihr dafür reich belohnt. Ihr könnt nun selbst auf der Wolke nach rechts fliegen.



Schokoladen Insel

Hmm, lecker..! Die Berge sind aus reiner Vollmilchschokolade und in den Flüssen brodelt der heiße Kakao. Die gefährlichste Versuchung seit es Schokolade gibt.



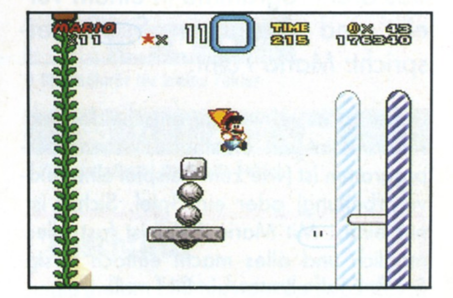
Schokoladen-Geheimnis

An diesem Spielabschnitt werdet Ihr eine ganze Menge zu knabbern haben. Ihr erreicht einige Orte nur, wenn Ihr schnell genug seid.



Der falsche Ausgang

Das erste Zieltor führt Euch auf einen Weg, der die Schokoladen Insel umkreist. Sucht Euch daher ein anderes Zieltor in dieser Spielstufe.



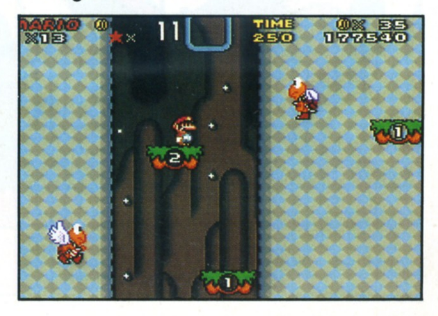
Tal des Schreckens

Sicher, Ihr habt eine Menge schrecklicher Abenteuer erlebt. Aber das Schlimmste erwartet Euch in Bowsers Tal des Schrekkens. Ihr werdet schon sehen...



Zeitzünder-Aufzüge

Die Uhr auf den Zeitzünder-Aufzügen (oder auch Countdown-Lifts) läuft rückwärts. Bei 0 lösen sich die Aufzüge in Wohlgefallen auf.



Der Weg zu Bowser

Alle Wege führen zu Bowser, aber ein bestimmter Weg ist einfacher als die anderen. Am Ende erwartet Euch ein apokalyptischer Kampf mit dem Großmeister.





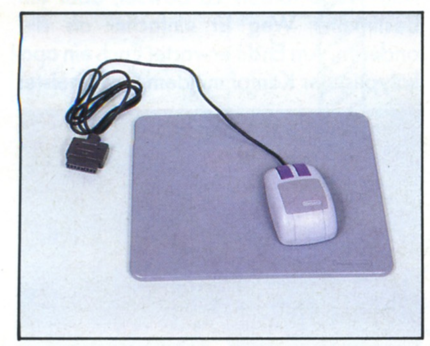
Kunst macht Spaß!

Mario Paint für das Super Nintendo Entertainment System macht Träume wahr: Malen, Komponieren und Trickfilme drehen im Handumdrehen.

Mario Paint: Nur das Leben ist bunter

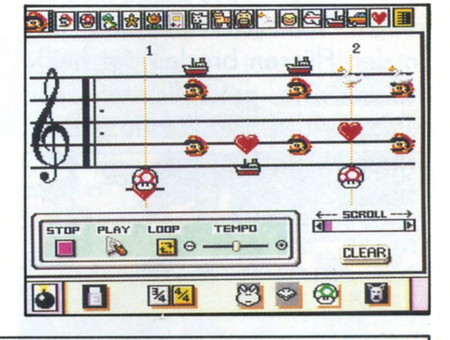
Für alle angehenden Künstler und jene, die einfach nur Spaß haben wollen, gibt es nun ein Programm, das drei Programme in einem vereint und dreifachen Spaß verspricht: Mario Paint.

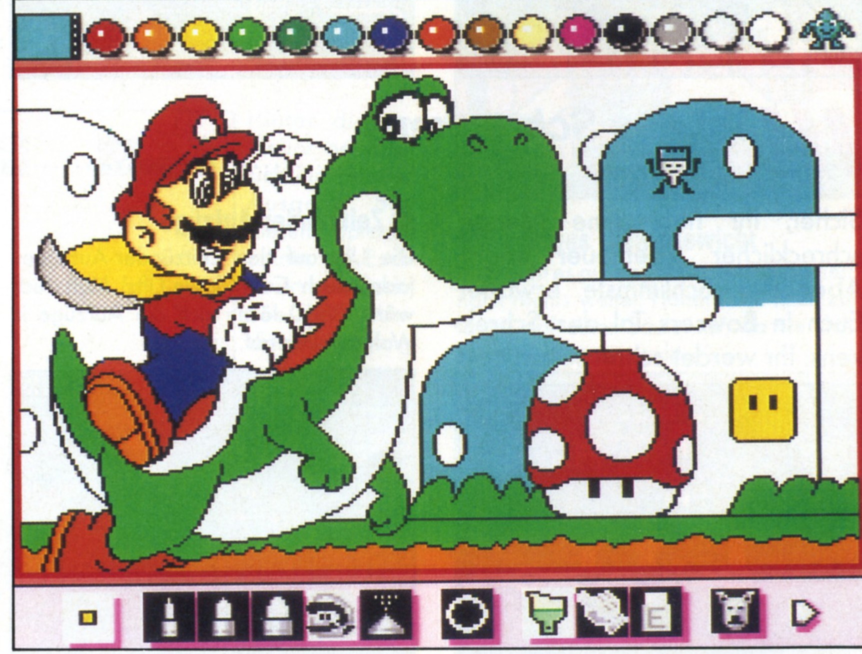
Dabei ist es schwer zu entscheiden, ob Mario Paint ein ernsthaftes Anwenderprogramm ist (wie zum Beispiel eine Textverarbeitung) oder ein Spiel. Sicher ist nur eines: Mit Mario Paint ist fast alles möglich und alles macht einfach riesig Spaß. Egal, ob man ein Bild malen, einen Lieblings-Song komponieren oder einer Zeichentrickfigur Leben einhauchen will – alles geht im Handumdrehen dank beiliegender Mouse. Alle Funktionen des Programmes lassen sich praktisch mit einer Hand lenken – Kreativität ohne Grenzen!



Die Mouse ersetzt im Computer-Zeitalter den Zeichenstift.

Da könnte Mickey Mouse neidisch werden: Wie von Geisterhand bewegt, fährt der Zeichenstift über den Bildschirm, wählt Farben, Stifte und Muster aus und legt los. Farben fließen, Töne erklingen und Bilder lernen wie von selbst das Laufen. Und alles läßt sich mit einer Hand bedienen – der Mouse sei dank. Die Mouse, eine Art elektronischer Zeigefinger, wird über eine Spezialunterlage geführt und überträgt die Bewegungen auf den Bildschirm.





Kleine Kunstschule: Wie Bilder entstehen.

Mit Mario Paint, dem elektronischen Malkasten, anspruchsvolle Bilder zu erstellen ist einfacher, als man vermuten möchte.



1. Schritt: Die Umrisse zeichnen.

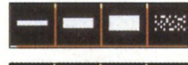
In Mario Paint ist es leicht, aus der Formvorlagen-Leiste geometrische Grundformen auszuwählen. Einfach mit der Mouse in der entsprechenden Größe „aufziehen". Die Linienstärke kann in drei Dicken variiert werden.

Zuerst die geometrischen Grundformen zeichnen.

Form-Vorlagen



Linien, Rechtecke und Kreise lassen sich auswählen:



Linien in drei Stärken und Mustern.



Rechtecke in drei Stärken und Mustern.



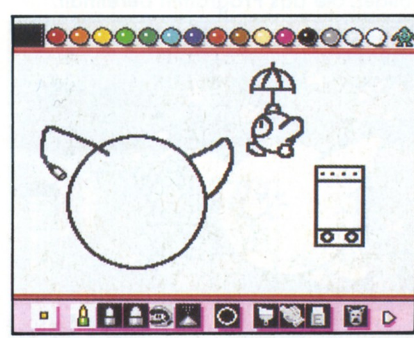
Kreise in drei Stärken und Mustern.

2. Schritt: Die Feinheiten zeichnen.

Nach den Umrissen, müssen nun mit ausgewählten Stiften die Feinheiten gezeichnet werden. Verschiedene Stifte stehen hier zur Auswahl. Die Mouse genau bewegen. Und nicht zu schnell.

Dünne, mittlere und dicke Stifte

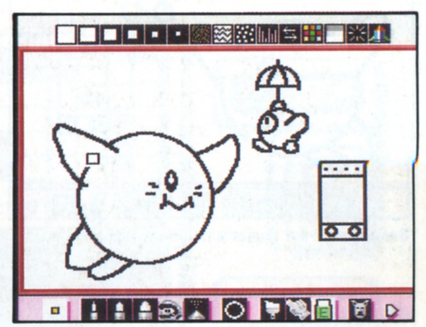
Drei Stifte stehen zur Auswahl, die sich in ihrer Zeichendicke unterscheiden. Man wählt sie mit der Mouse aus und zeichnet wie auf Papier auf der Mouseunterlage.



Mit dem elektronischen Zeichenstift, der Mouse, Feinheiten gestalten.

3. Schritt: Fehler ausradieren.

Mario Paint besitzt verschiedene elektronische Radierer, mit deren Hilfe beliebig viele Zeichenfehler behoben werden können.



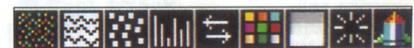
Keine Angst vor Fehlern: Noch nie war Radieren so einfach!

Radierer

In Mario Paint stehen 15 (6 Stift- und 9 Flächen-) Radierer zur Auswahl, um Fehler nach Belieben zu löschen.



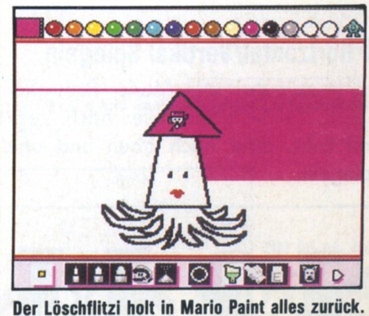
6 Stiftradierer für kleine Fehler.



9 Flächenradierer für große Fehler.

Löschflitzi

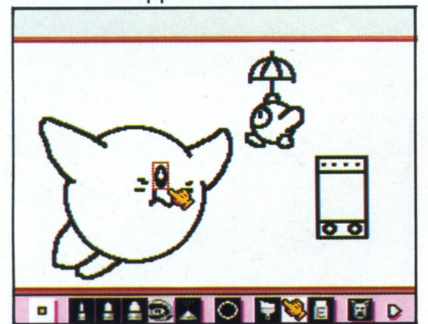
Das Tollste kommt aber jetzt: Mario Paints Löschflitzi macht jede Aktion rückgängig, wenn man den hilfreichen Hund anwählt. Er bringt zurück, was verloren scheint. Jeweils die letzte Malaktion kann auf Mouseklick „ungeschehen" gemacht werden.



Der Löschflitzi holt in Mario Paint alles zurück.

4. Schritt: Kopieren

Fertige Elemente lassen sich mit „Mouseklick" (drücken der Mousetaste) kopieren. Das heißt, ein bestimmter Bereich kann einfach verdoppelt werden.



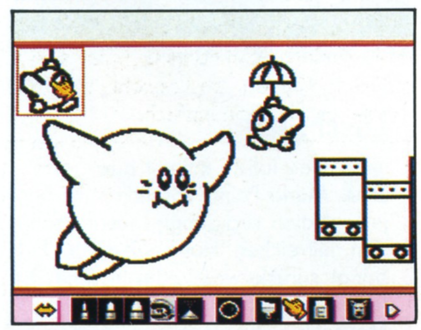
Das Auge mit der Kopierfunktion verdoppeln.

Kopieren

Zu kopierende Bereiche müssen mit der Mouse eingerahmt werden. Ein „Klick" auf das Kopiersymbol verdoppelt den eingerahmten Bereich.

5. Schritt: Spiegeln.

Mario Paint kann beliebige Bereiche nach allen Seiten spiegeln. Unten links wird eingestellt, in welche Richtung gespiegelt werden soll.

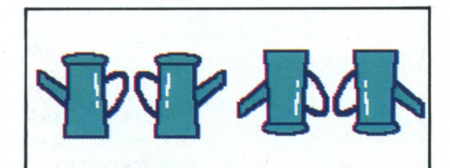


Den eingerahmten Bereich spiegeln.

Horizontal/Vertikal Spiegeln

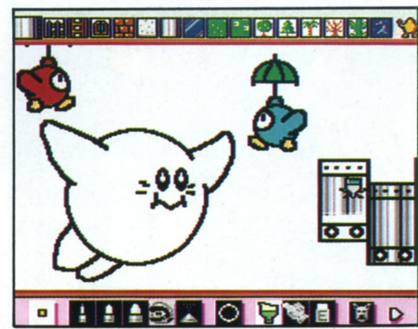


Mario Paint kann Teile nach rechts und links, oder nach oben und unten spiegeln.



6. Schritt: Farben benutzen.

Farben und Muster nach freier Auswahl: Mario Paint hält für jeden Geschmack etwas passendes bereit. Farben können sogar wie mit einer Sprühdose flächig versprüht werden.



Mit ausgewählten Farben und Mustern füllen.

Auf einmal den Hintergrund ausfüllen.

Der Flächenpinsel

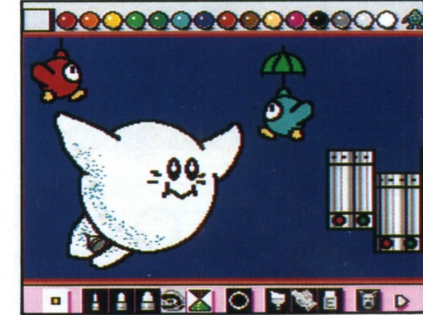
Mit dem Flächenpinsel können umrahmte Bereiche mit Farben und Mustern gefüllt werden.

7. Schritt: Das Schattieren.

Richtige Künstler wissen es: Ein Bild bekommt durch Schattierungen Tiefe und realistisches Aussehen. In Mario Paint steht hierfür die Sprühdose zur Auswahl. Profi-Künstler nennen es „Airbrush".

Sprühdose

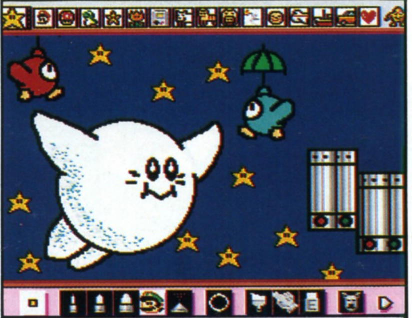
Mit der Sprühdose läßt sich die „Airbrush"-Technik zum Schattieren verwenden.



Mit der Sprühdose Schatten aufsprühen.

8. Schritt: Sterne einstempeln.

Mario Paint enthält eine Menge Stempelvorlage zum Verzieren der Bilder. Diese Stempelvorlagen sind kleine, fertige Bilder, die das Programm bereithält.



Auf Mouse-Knopfdruck die goldenen Sterne einstempeln.

Die Stempelvorlagen in Mario Paint enthalten zahlreiche Symbole, die man jederzeit in ein bestehendes Bild einfügen kann. Eine einfache Möglichkeit, seine Bilder zu komplettieren.

Mario

Wenn man das Mario-Symbol der unteren Leiste anwählt, erscheinen die verschiedenen Stempelvorlagen zur Auswahl.







Optionen

Kreativität kennt in Mario Paint keine Grenzen; vieles ist veränderbar.

Text-Stempel

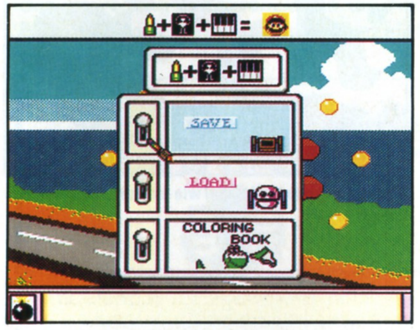
Das linke Symbol führt zu den Textstempeln. Mario Paint beinhaltet Klein- und Großbuchstaben, die man in den Text einfügen kann.



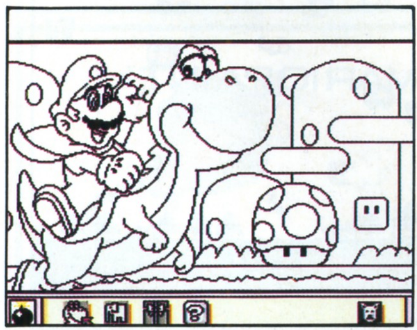
Buchstabenzauber wie das Herz begehrt.

Speichern & Laden

Fertige Kunstwerke – Musik, Bilder, Trickfilme können jederzeit gespeichert und wieder geladen werden. Nichts geht verloren.



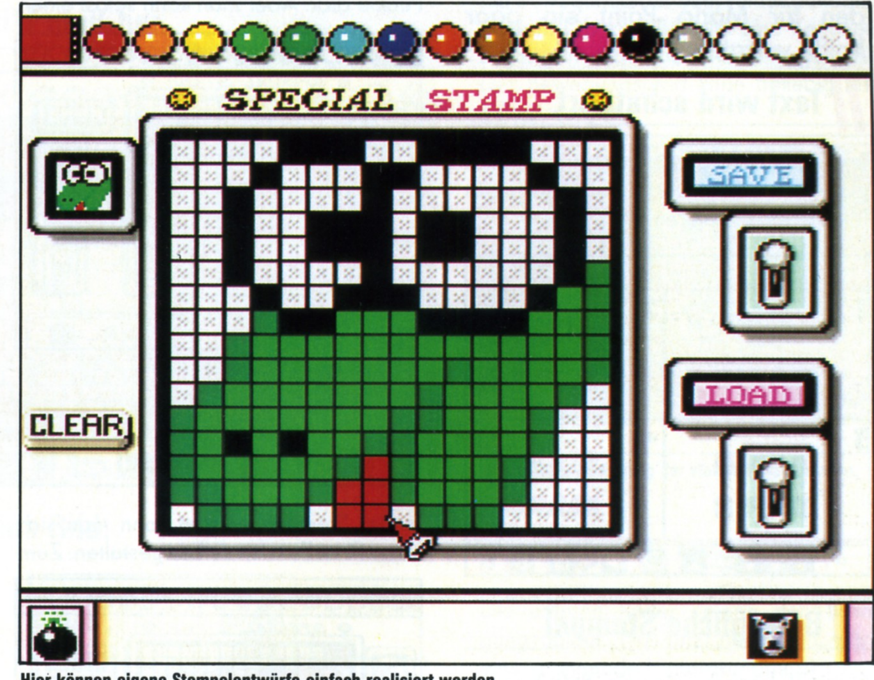
Kunstwerke für später einfach speichern.



Auch ein Bilderbuch zum Ausmalen ist vorhanden.

Stempel-Werkstatt

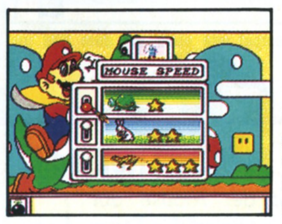
In der Stempel-Werkstatt kann man sich seine eigenen Stempel entwerfen: die Post wird Augen machen. Stempel ohne Ende.



Hier können eigene Stempelentwürfe einfach realisiert werden.

Mousegeschwindigkeit

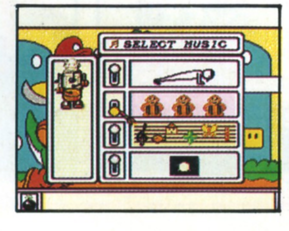
Der elektronische Zeichenstift auf dem Bildschirm wird mittels Bewegung der Mouse über die Mouse-Unterlage gesteuert.



Die Bewegungsgeschwindigkeit der Mouse kann in drei Stufen eingestellt werden.

Hintergrund-Musik

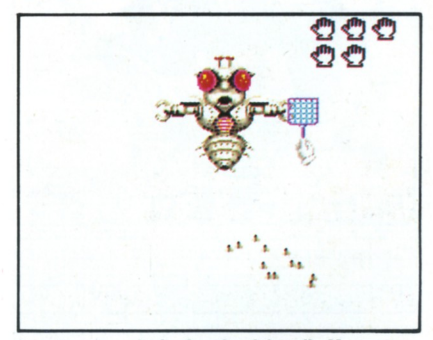
Eigene Bilder oder Trickfilme können mit einem Musikstück untermalt werden. So entstehen Gesamtkunstwerke.



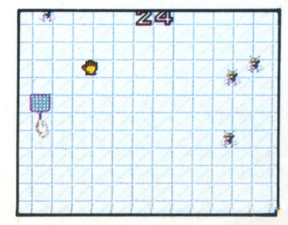
Hier können Musikstücke ausgewählt werden oder aber auch ausgeschaltet werden.

Gnat Attack

In Mario Paint befindet sich ein kleines Spiel namens „Gnat Attack" (Mücken-Angriff). Es besteht aus drei Leveln und ist nicht einfach.



Gnat Attack nacht Spaß und trainiert die Mousesteuerung.



Ziel ist es, Mücken zu klatschen, die über den Bildschirm schwirren. Es folgt ein Endgegner.



Einige Zeichen-Tips

Jeder Künstler kennt so einige Tricks, mit denen er großen Eindruck macht. Nachfolgend werden für Mario Paint ein paar Kniffe verraten.

Text wird schattiert

Text schreiben, duplizieren, mit Flächenpinsel umfärben und über schwarzen Text versetzt kopieren.

Bewegliche Stempel

Stempel können wie ein Stift benutzt werden und so interessante Effekte erzielen.

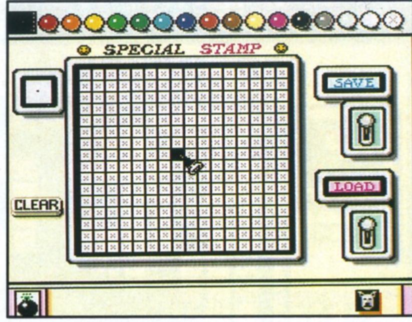




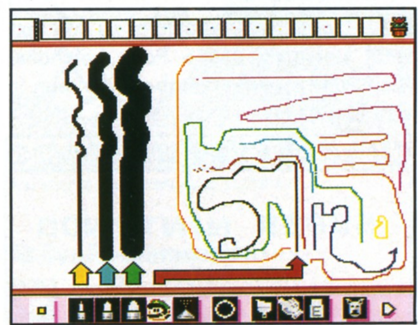
Stempeln ist nicht schwer, sie machen viel her.

1-Punkt-Stift

Der dünnste Stift in Mario Paint ist 2 x 2 Punkte dick. Aber man kann selbst einen viel dünneren Stift in der Stempel-Werkstatt machen.



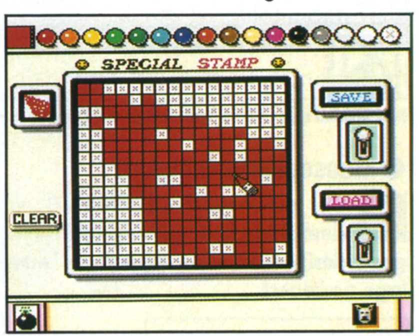
Speichere diesen Stempel ab.



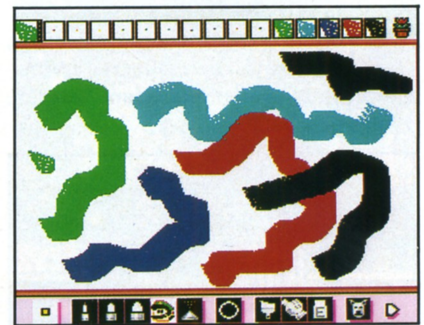
Der dünne Stempel kann wie ein Stift benutzt werden.

Ein richtiger Pinsel

In der Stempelwerkstatt kann man sich seine Pinselformen selber gestalten. Zum Beispiel wie unten. Eine Pinselform wie aus dem Leben gegriffen.



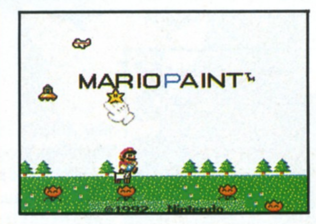
Mache einen Stempel wie oben auf dem Bild und speichere ihn.



Benutze den neuen Stempel wie einen richtigen dicken Pinsel.

Ein Tip für das Titelbild

Klicke mit der Mouse auf das „P" von „Paint". Ein Stern erscheint, den man mit der Mouse erwischen muß. Hat das geklappt, fallen viele Stempel runter!



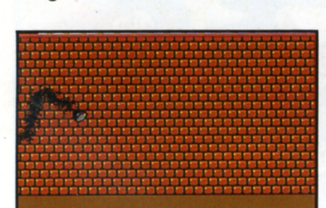


Trickfilm-Land (Animation)

Alle Künstler, die den Bildern das Laufen lehren wollen, können in Mario Paint kleine Trickfilme drehen. Bilder können animiert werden, das heißt, der Eindruck von fließender Bewegung entsteht.

1. Schritt: Ein Hintergrundbild muß her.

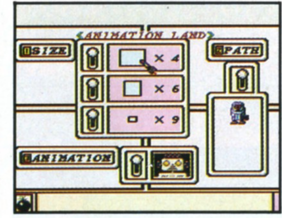
Nichts bewegt sich irgendwo in der Leere, alles braucht eine Szenerie, einen Schauplatz. Zuerst gestaltet man den Hintergrund für den Trickfilm. In ein paar Minuten ist es geschafft.



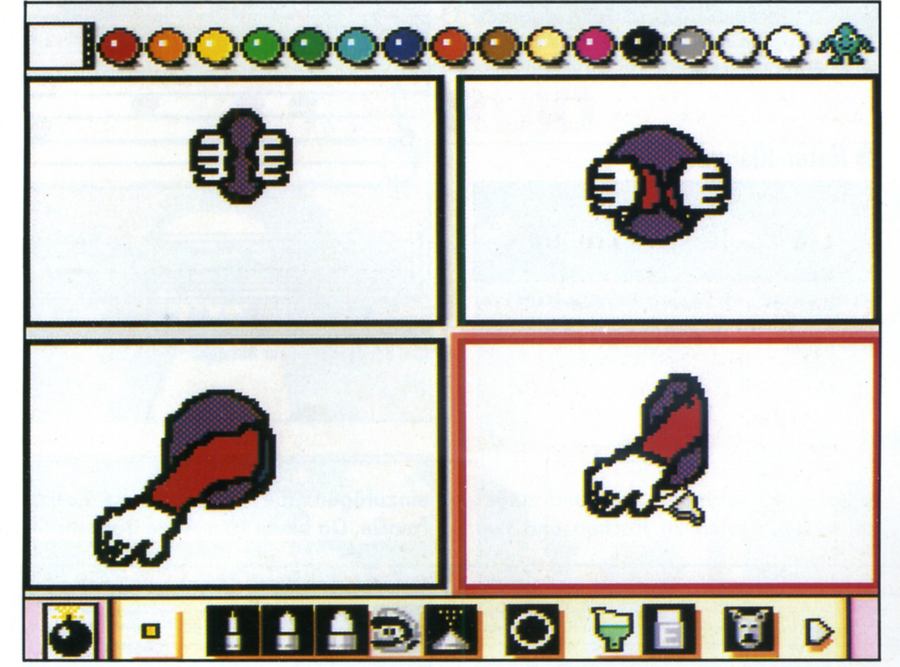


2. Schritt: Bewegung muß ins Bild.

Nachdem der Hintergrund fertig ist, muß festgelegt werden, wieviele Bilder animiert, also bewegt werden sollen. Für dieses Beispiel reichen vier Bilder aus. Später wird der Eindruck einer fließenden Bewegung entstehen, wenn die vier Bilder schnell hintereinander gezeigt werden.



4, 6 oder neun Bildausschnitte kann man in Mario Paint für Animationen benutzen.



So soll die Bewegung von links nach rechts später ablaufen.

3. Schritt: Der Bewegungspfad.

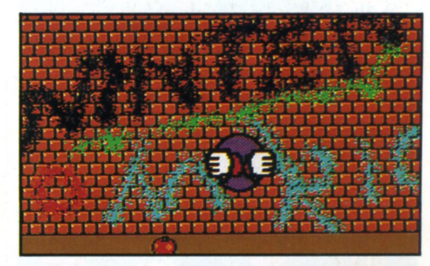
Der Bewegungspfad legt fest, wie später die Bewegung über dem Hintergrundbild abläuft. Ob zum Beispiel eine Kanonenkugel von rechts nach links fliegen soll. Der Bewegungspfad kann beliebig festgelegt werden.

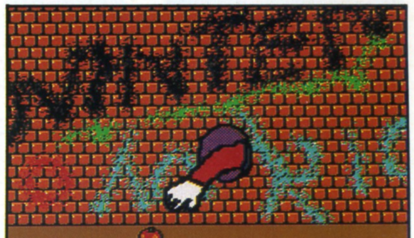


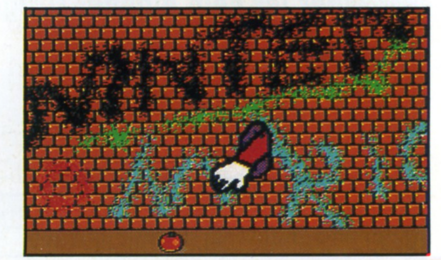
Hier soll die Bewegung der vier Bilder stattfinden.

4. Schritt: Los gehts!

Die unteren Bilder zeigen den Bewegungsablauf. Was jetzt noch fehlt, wäre eine spannende Hintergrundmusik.

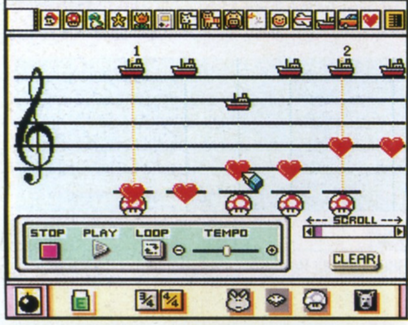




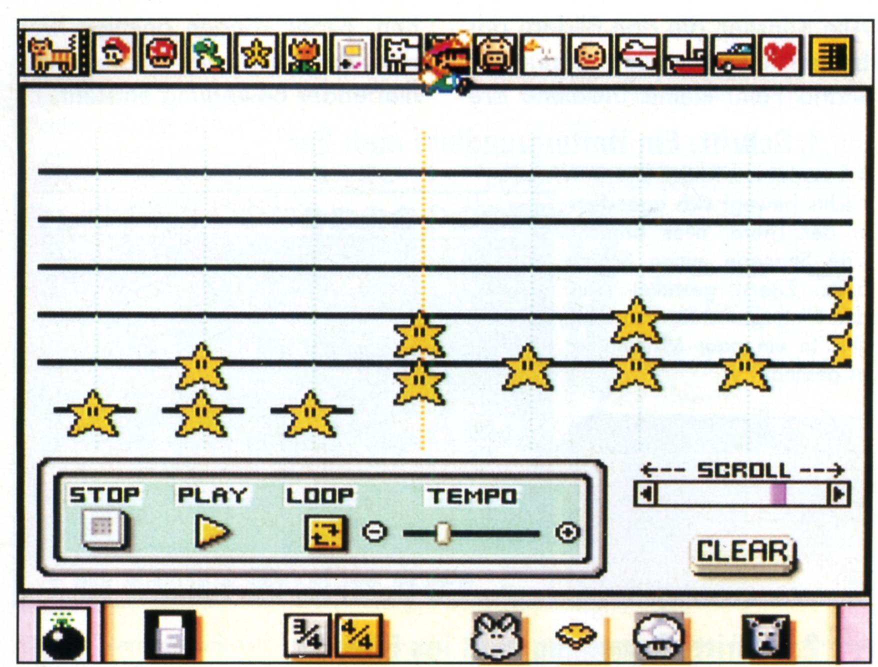


Die Soundfabrik: Musik komponieren.

Mario Paint enthält ein komplettes Musik-Programm, mit dessen Hilfe es spielerisch möglich ist, Songs zu erstellen und wie nebenbei Noten zu lernen. Auch gut für Trickfilme geeignet. Jede passende Musikidee läßt sich mit der Mouse schnell und einfach umsetzen. Spaß für Jung und Alt.



Auf dem Notenblatt werden die Noten eingefügt.

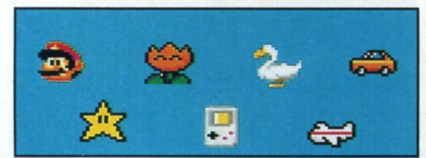


Noten können über- oder nebeneinander eingefügt werden.

15 Klang-Effekte

Für jeden Geschmack etwas: Mario Paint enthält 15 Klang-Effekte. Von Trommeln, Trompeten über Orgelklänge und Piano bis muhende Kühe ist alles vorhanden, was des Musikers Herz begehrt. Eine Fundgrube für Experimente.

Klänge


Die verschiedenen Klänge werden durch kleine Bilder symbolisiert. Zum Beispiel das Flugzeug = Trompete.

Rhythmus

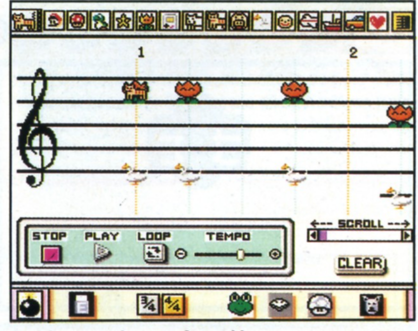

Verschiedene Rhythmus-Instrumente stehen zur Verfügung: Drums, Snare, Highhat, Tom Tom, Bass Drum.

Natur-Klänge


Die Natur spielt noch die beste Musik. Im Mario Paint sind auch Naturklänge verfügbar: Schweine quieken, Kühe muhen.

Fertige Musikstücke

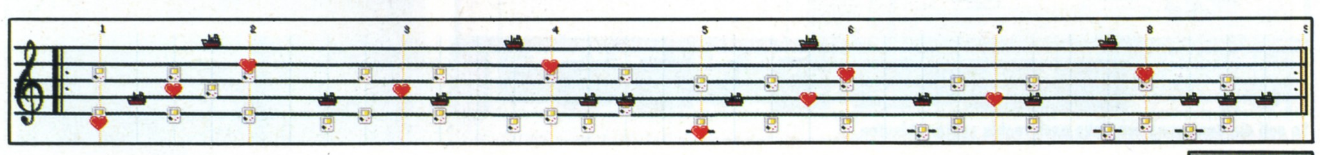
Als Beispiel befinden sich in Mario Paint drei fertige Songs, die man natürlich auch verändern kann. Einfach ein paar Noten löschen oder hinzufügen zum Kennenlernen von Mario Paint.



Drei Songs stehen zur Auswahl.

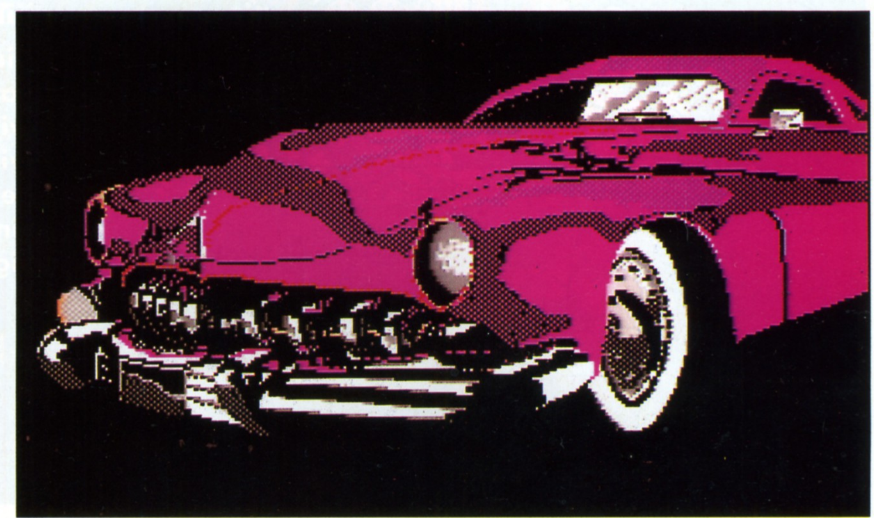
Jeder ist sein eigener Dirigent

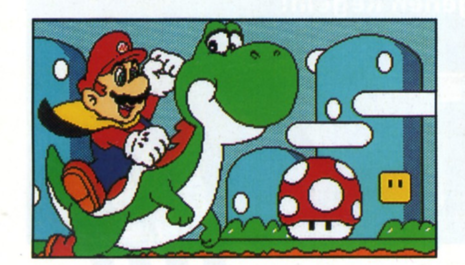
In Mario Paint ist es, ähnlich einem Kassettenrekorder, möglich, sein Musikstück jederzeit zu verändern, vor- und zurück zu spulen, Noten zu löschen und neu einzufügen. Ein Spaß für die ganze Familie. Da bleibt kein Auge trocken.

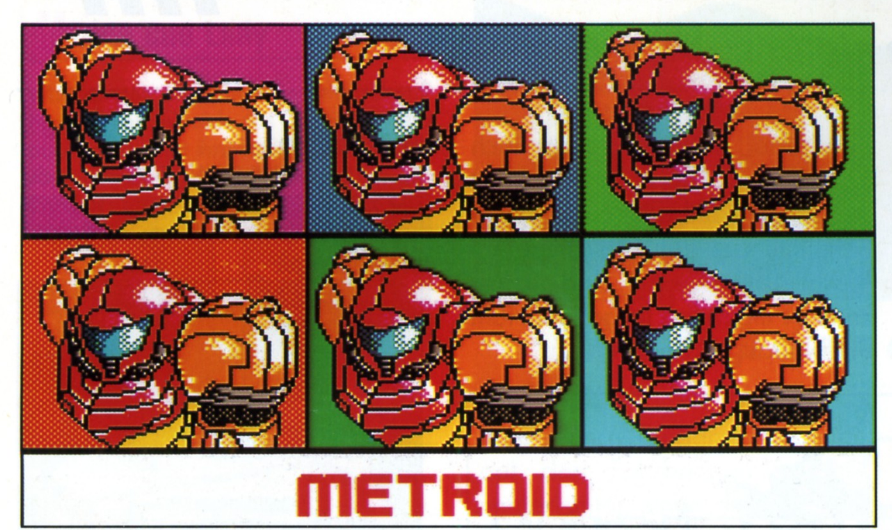


Mario Paint Galerie

Hier nun ein paar Meisterwerke, die mit Mario Paint erstellt wurden. Der eigenen Kreativität ist keine Grenze gesetzt. Für alle, die spielend Kunst üben und erlernen wollen, ist Mario Paint wie geschaffen!

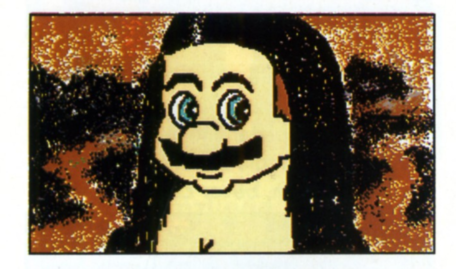




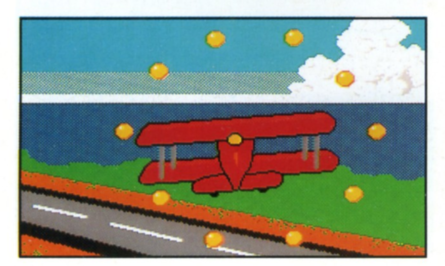












SUPER MARIO KART™

Heiße Reifen und alte Bekannte!

Die ganze Bande rund um Mario hat sich getroffen – zu einem witzigen Kart-Rennen! Der eine wirft mit Schildkrötenpanzern, der andere mit Bananenschalen! Ein verrücktes Rennen mit ganz eigenen Regeln!

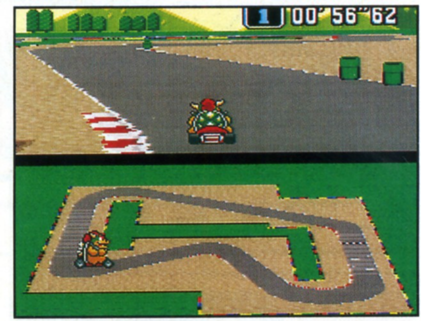
Ins Ziel kommen sie immer!

Bevor die Ampel den Start freigibt, müßt Ihr Euch entscheiden, in welchem Renn-Modus Ihr starten wollt: Grand Prix-Rennen, Zeitfahren, allein, zu zweit, witzige Duelle auf irrwitzigen Strecken oder in merkwürdigen Labyrinthen, oder, oder, oder. Nun sucht Euch noch Euren Fahrer aus – acht stehen zur Wahl, alles liebe (?) alte Bekannte aus den verschiedenen Mario-Abenteuern. Und dann kann es eigentlich losgehen! Halt! Seid Ihr angeschnallt?



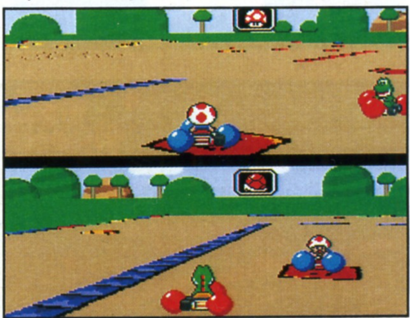
● Zeitfahren

Beim „Time Trial" fahrt Ihr allein gegen die Uhr. Könnt Ihr die gespeicherten Rekorde brechen? Oder wollt Ihr nur die Strecke kennenlernen?



● Battle-Modus

Hier geht's echt zur Sache! Ihr fahrt gegen einen Mitspieler und müßt versuchen mit allen Mitteln die Ballons des anderen kaputtzukriegen, bevor Eure platzen!





Die Elite der Kartfahrer

So unterschiedlich die Charaktere, so verschieden ist auch die Fahrweise der einzelnen Mario-Kartfahrer. Der eine drückt liebend gern voll auf die Tube. Der nächste legt sein ganzes Gewicht auf die Strecke! Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr nicht beide mit demselben Fahrer ins Rennen gehen.

Die Brüder

Mario und Luigi hatten offensichtlich den gleichen Kart-Fahrlehrer. Sie sind nicht ganz so schnell, aber mit Kurven kommen sie hervorragend zurecht. Mittelmaß im besten Sinne!




Dino und Lady

Was können die schon gemein haben? Nun, sie lieben beide das Gas geben und auch sonst zeigt ihre Fahrweise frapante Ähnlichkeiten.



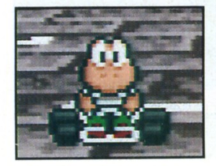

Die Brocken

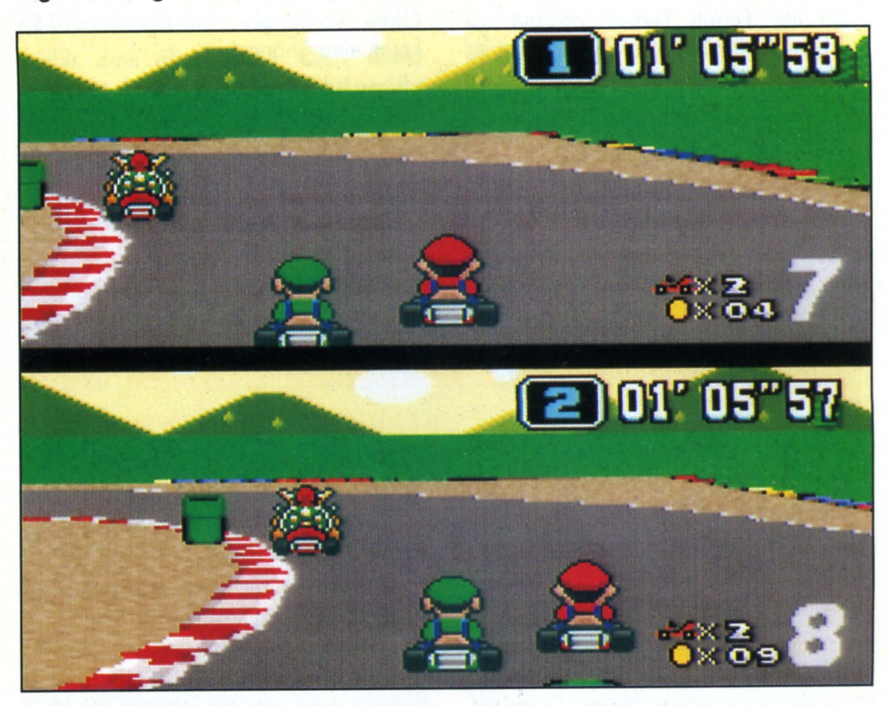
Die Schwergewichte Bowser und Donkey Kong Jr. lieben den Geschwindigkeitsrausch. Zwar brauchen sie etwas länger, um auf Touren zu kommen, aber dann…




Die Winzlinge

Toad und Koopa haben wirklich (fast) alles unter Kontrolle. Sie sind die idealen Partner für Kart-Neulinge, bei denen die Kurventechnik noch nicht so stimmt.



Was liegt denn da?

Jede Menge Gegenstände liegen auf den Fahrbahnen herum – immer unter einem Fragezeichen versteckt. Was eingesammelt wurde, erscheint oben in der Box.

Der Stern

Er macht den glücklichen Finder für eine kurze Zeit unverbeulbar. Wenn er nun einen Rivalen berührt, fliegt der von der Bahn.



Roter Panzer

Der findet immer sein Ziel, denn er verfolgt die Rivalen auf der Fahrbahn solange, bis er einen getroffen und damit ins Schleudern gebracht hat.



Bananenschale

Gerät ein Kart auf die Obstschale, gerät es ins Schleudern. Da hilft nur eins: Ausweichen, sonst verliert Ihr die Kontrolle über Euer Fahrzeug.



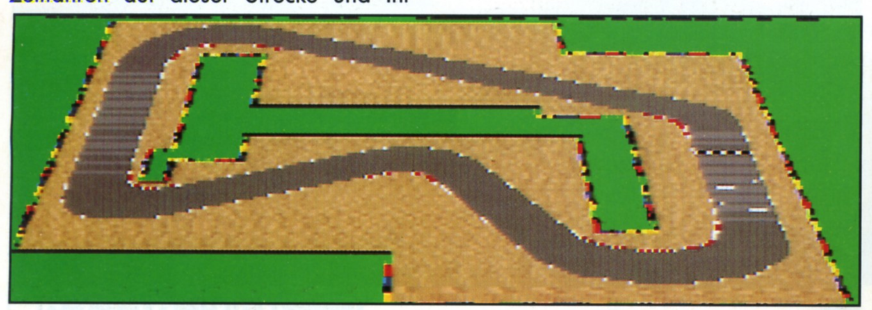
Mushroom Cup

Mario Circuit 1

Im Kampf um den Mushroom Cup fängt es ganz einfach an. Aber das ist auch ganz gut, denn Ihr habt die Möglichkeit, Euch mit Eurem Fahrer vertraut zu machen. Startet mit allen Teilnehmern im Zeitfahren auf dieser Strecke und Ihr werdet Euren Lieblingsfahrer bald entdecken. Habt Ihr ihn gefunden, dann stürzt Euch erst ins richtige Rennen. Ohne vorheriges Training hättet Ihr kaum eine Chance!

Gegenstände

12 Fragezeichen gibt es auf dieser Strecke. Wollt Ihr einen eingesammelten Gegenstand benutzen, so drückt den A-Knopf. Ein „gemelktes" Fragezeichen ändert seine Farbe von gelbgold in quietschrot.





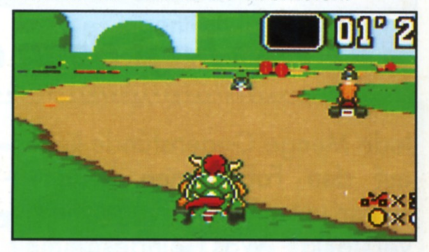
Donut Plains 1

Hier wird die Kart-Bande zum ersten Mal mit rutschigem Untergrund konfrontiert. Vor allem, wenn Sand die Fahrbahn gerade in scharfen Kurven bedeckt, ist die Rutschgefahr riesig hoch! Da muß man dann schon mal das Gas ein wenig zurücknehmen und das Steuer fest in den Händen halten. Macht Euch mit dem richtigen Timing vertraut. Dann rutscht Ihr nicht so leicht.



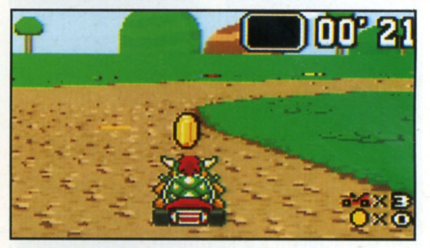
Nur nicht rutschen!

Merkt Euch genau, wann Euch welche Kurve erwartet, damit Ihr rechtzeitig steuern könnt. Denkt immer daran, sonst fliegt Ihr aus der Kurve, verliert wertvolle Münzen. Jeder Fehler von Euch gibt den Rivalen die Chance zu überholen.



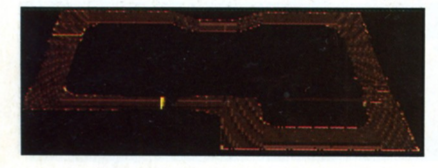
Es reicht, es reicht!

Öfters als Euch lieb ist, werdet Ihr die Bekanntschaft mit der unbefestigten Fahrbahn machen und der daraus resultierenden Rutschgefahr. Entweder nehmt Ihr Gas weg oder aber Ihr landet ganz schnell auf dem Seitenstreifen.



Ghost Valley 1

Richtig unheimlich! Das ist hier alles äußerst gefährlich, weil es zahlreiche Gelegenheiten gibt, von der Strecke herunter zu fallen ... in dunkle, dunkle Abgründe! Zum Glück ist Lakitu gleich zur Stelle und angelt Euch wieder heraus. Aber das kostet Zeit, viel Zeit, die Ihr nicht habt. Die Feder ist das begehrteste Utensil auf dieser Strecke, denn mit ihr könnt Ihr eine tolle Abkürzung erspringen.

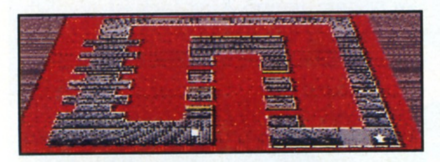






Bowser Castle 1

Auf den ersten Blick ist diese Strecke durchaus zu schaffen. Nur die Wummps bereiten den Kartfahrern einige Kopfschmerzen – vor allem, wenn sie auf Eurem Kart landen. Aua! Was Ihr auf jeden Fall versuchen müßt: Die Zisch-Beschleuniger auf der langen Gerade erwischen. Damit habt Ihr die Nase oder besser die Vorderreifen vorn!



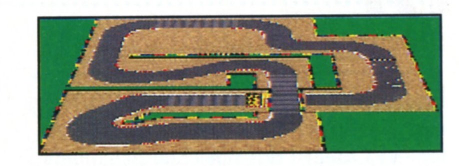
Wummp-Poller

Mitten auf die Fahrbahn krachen diese wuchtigen Granitblöcke. Versucht zwischen zwei Wummps hindurch zu fahren, sonst gibt es Beulen – an Kart und Kopf!



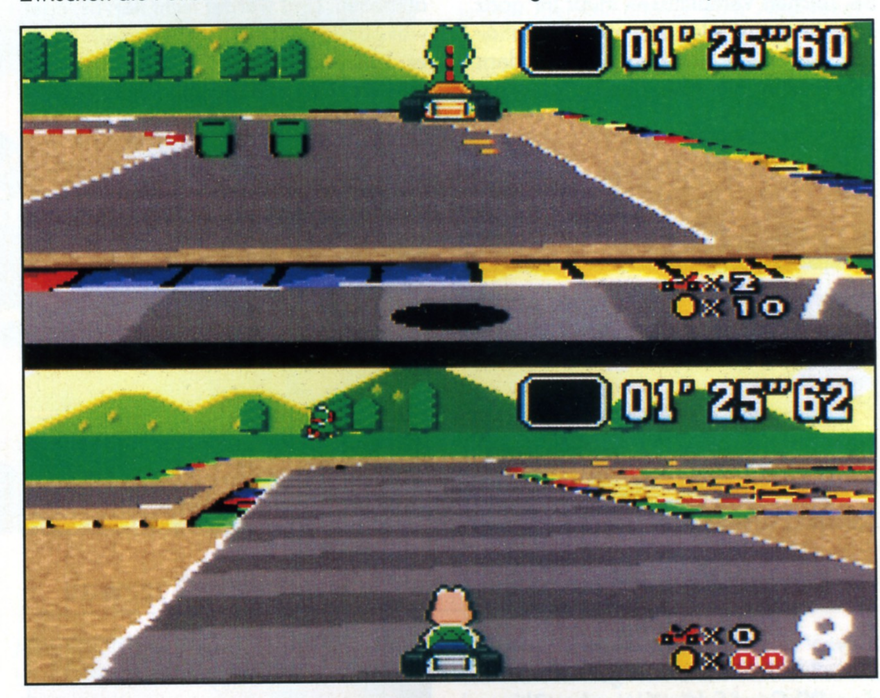
Mario Circuit 2

Echt cool! Dort wo sich die Strecke kreuzt, springt Ihr einfach über die Gegner, die noch unten entlang fahren, hinweg. Im Kreuzungsbereich keinen Panzer werfen: Er könnte Euch treffen!



Ganz leicht!

Wählt eine Route, die Euch direkt zwischen die Poller hindurch führt und Ihr seid über die Rivalen und die Kreuzung hinweg. Der Rest ist simple Routine!?



Super-Dooper-Extra-Tips

Hier ein paar Tips, wie Ihr schneller als alle anderen ans Ziel kommt.

Kurven ignorieren!

Mit der Feder läßt sich gut springen! Wenn Ihr deren Kraft besitzt, braucht Ihr nicht jede Kurve auszufahren, sondern könnt eine auch einfach mal überspringen. Über die Seitenstreifen zu fahren kostet zu viel Zeit.



Panzer schmeißen?

Ja, aber richtig. Normalerweise werft Ihr Panzer nach vorne. Wollt Ihr aber Verfolger von der Bahn werfen, dann drückt das Steuerkreuz nach unten und den A-Knopf: Der Panzer schlittert nach hinten.



Obsttag für Rivalen!

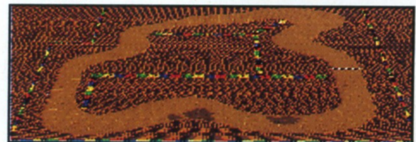
Soll man nun die Bananenschale liegenlassen oder werfen? Einfach A-Knopf drücken und der Hintermann kommt ins Schleudern. Zum Werfen, Steuerkreuz nach oben und A-Knopf drücken.



Flower Cup

Choco Island 1

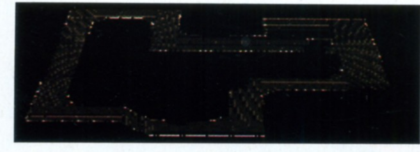
Eine unwirtliche Angelegenheit! Ob hier mal ein Bottich-Schokomasse ausgelaufen ist? Oder ist das schlichter Schlamm? Und erst die vielen Unebenheiten auf der Strecke! Das macht das Rennen zu allem anderen nur nicht zum Zuckerschlecken. Bei solchen Verhältnissen müßt Ihr ganz schnell herausfinden, in welcher Situation Euer Kart ins Schleudern gerät! Andernfalls habt Ihr hier nicht den Funken einer Chance.





Ghost Valley 2

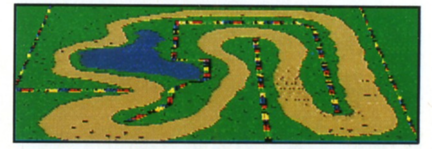
Vertut Euch nicht! Bisher wurden alle Rennen entgegen dem Uhrzeigersinn gefahren. Hier nun was Neues – es wird im Uhrzeigersinn gefahren! Laßt Euch weder von den Buu Huu-Geistern noch von irgendwelchen Blockaden aufhalten. Und werdet nicht nervös, egal was passiert! Ihr wißt doch: Eigentlich gibt es keine Geister, wenn auch alles so aussieht. Das ist nur Einbildung!

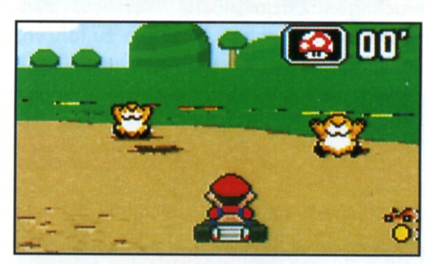




Donut Plains 2

Der Fahrbahnbelag ist eigentlich ganz in Ordnung. Also von daher droht keine Rutschgefahr. Aber die Kurven! Bei einigen stehen einem ganz schön die Haare zu Berge. Auf dieser Strecke ist man gut beraten, wenn man einen Fahrer hat, der eine gute Kurventechnik besitzt bei hohem Tempo. Der Trick ist nämlich das Timing: Im richtigen Moment Gas wegnehmen, durch die Kurve und dann volle Pulle weiter!

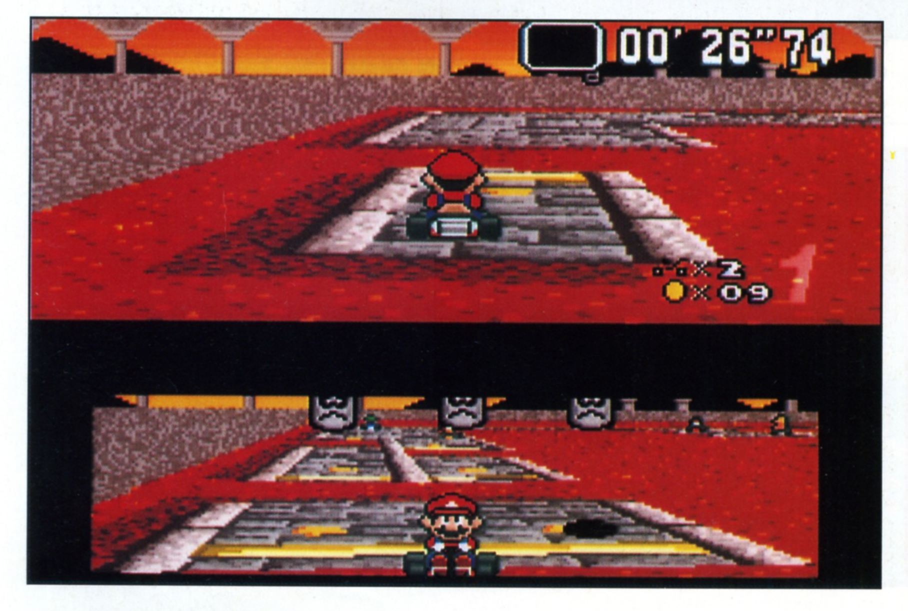




Bowser Castle 2

Kurven nennt der Streckendesigner so etwas? Ecken wäre richtiger! Wenn Ihr diese 90-Grad-Ecken-Kurven bewältigen wollt, solltet Ihr mit viel Gefühl daran gehen. Feder wäre hier nicht schlecht!





Mario Circuit 3

Gleich bei der Start- und Ziellinie liegen Fragezeichen herum. Das kann Euch einen entscheidenden Vorteil verschaffen – gleich zu Beginn des Rennens. Nun müßt Ihr den gefundenen Gegenstand nur noch an der richtigen Stelle einsetzen. Vergeßt nicht, in den Haarnadelkurven rechtzeitig Gas wegzunehmen. Für die nächste Runde besorgt Ihr Euch dann wieder einen Gegenstand aus dem Fragezeichen.



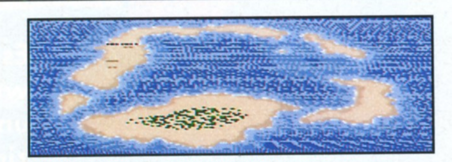


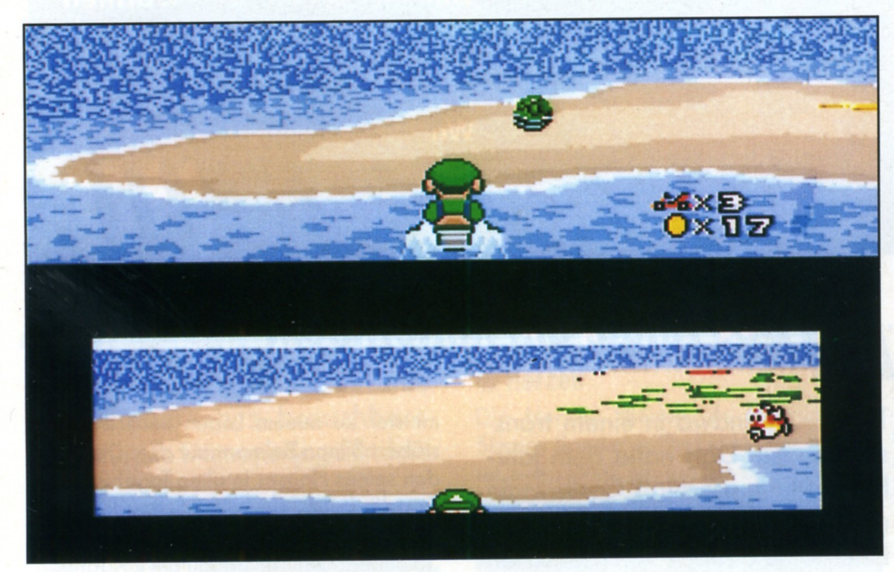


Star Cup

Koopa Beach

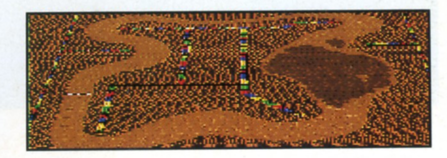
Erst einmal fahrt Ihr hier auf Sand. Nicht gerade ideal. Zweitens ist der Kurs besonders eng gesteckt. Äußerst unangenehm. Und drittens dürft Ihr nicht in tiefes Wasser geraten. Wahnsinn!





Choco Island 2

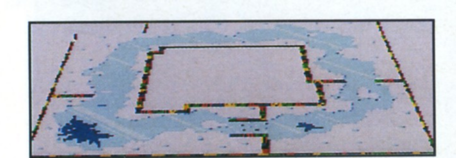
Die Kartfahrer selbst haben darum gebeten, noch einmal auf dieser Strecke fahren zu dürfen. Nun ja! Dieses Mal ist die Strecke ein ganzes Stück länger, die Schoko-Schlammlöcher sind noch größer und alles ist ein bißchen enger. Da wird jedes Überholmanöver zum Abenteuer. Süß, nicht wahr? Aber was soll man machen? Kart-Fahrer sind nun mal Schleckermäuler!





Vanilla Lake 1

Na, toll! Der blöde See ist nicht nur zugefroren, sondern auch noch mit zahllosen Hindernissen gespickt. Dabei kann man kaum erkennen, wo es lang geht. Dafür ist die Strecke recht kurz und es geht immer irgendwie rechtsrum. Vielleicht hilft ja diese Information, wenn überhaupt irgendetwas hilft! Paßt auf, daß Ihr nicht in die Einlöcher fallt.





Bowser Castle 3

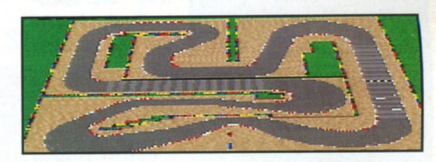
Jetzt wird es langsam unfair! Die berühmten Ecken-Kurven tauchen mal wieder auf, wenn auch nicht ganz so zahlreich. Und dann noch die Qual der Wahl, welche Fahrbahn man nehmen soll: Bei den äußeren liegen Beschleuniger auf dem Boden, bei der mittleren Fragezeichen-Felder. Sinnvoll ist es, jenen Weg zu wählen, den die anderen nicht nehmen.

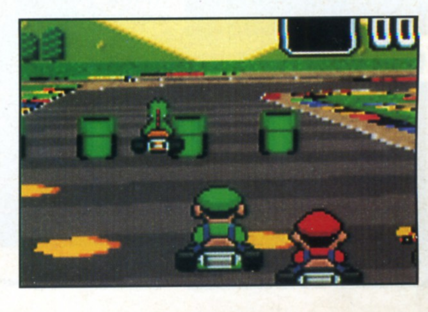




Mario Circuit 3

Ein Kurvenfanatiker war hier am Werk: Kurven aller Art tummeln sich auf dieser langen Strecke. Wenn Ihr mit einer 100er-Maschine hier gewinnt, dann könnt Ihr Euch mit Fug und Recht „Kart-As" nennen. Laßt Euch auf keinen Fall von den etwas unmotiviert herumstehenden Röhren aufhalten! Ihr habt sonst gehörige Probleme. Konzentriert Euch aber auch auf die Kurven!





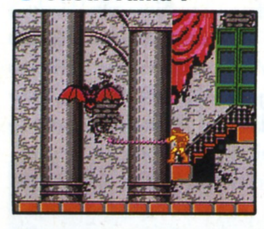


Es ist kurz vor Mitternacht. Und während es draußen regnet und stürmt, sitzt Ihr im Wohnzimmer neben der warmen Zentralheizung und spielt SUPER CASTLEVANIA IV. – Doch halt, was war das..? War da nicht ein Geräusch?

Alle 100 Jahre ...

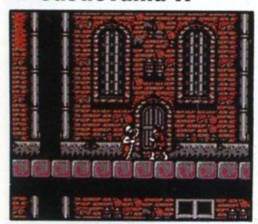
...versetzen unheimliche Ereignisse die Bewohner rund um Schloß Castlevania in Angst und Schrecken. Auslöser dafür ist der Schloßherr Graf Dracula. Zum Glück gibt es die Familie Belmont!

Castlevania I



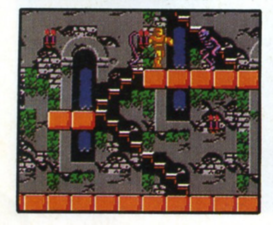
1693 – Es war das Jahr der Seuchen und der Kriege, als Graf Dracula erstmals versuchte, die Menschen zu Sklaven der Hölle zu machen. Belmont wußte das zu verhindern.

Castlevania II



1793 – Graf Draculas Urenkel Alucard trat das blutige Erbe seines Urgroßvaters an und bedachte dabei nicht, daß auch Erneste Belmont einen Urenkel hatte.

Castlevania III

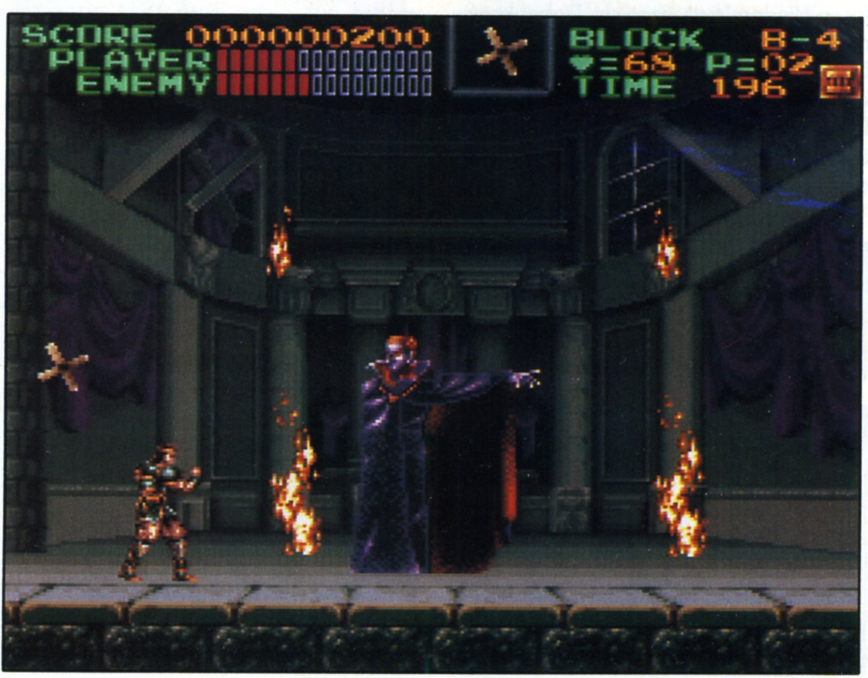


1893 – Diesmal war es Trevor Belmont, den die eiskalte Hand. des Todes in die tiefen Abgründe der Unterwelt zu zerren versuchte.

Das Ritual um Mitternacht

1993 – Irgendwo in einem transsilvanischen Dorf nahe dem jahrhundertealten Schloß Castlevania geschehen unheimliche Dinge. Eine kleine Gruppe von Menschen zelebriert ein teuflisches Ritual.

Während die jugendlichen Anhänger von Graf Dracula versuchen, ihren vor hundert Jahren verstorbenen Großmeister zu neuem Leben zu erwecken, stöbert Simon Belmont auf dem Dachboden seines Hauses in alten Tagebüchern. Dort läuft ihm ein kalter Schauder über den Rücken, als er folgende Zeilen liest: „In hundert Jahren, genau am 29. Januar, wird der Fürst der Dunkelheit erneut versuchen, in das Weltgeschehen einzugreifen." – Ein Blick auf den Kalender läßt das Blut in Simons Adern gefrieren. Heute ist der 29.



Simon und die Kräfte des Guten

Ausgerüstet mit Kruzifix, Weihwasser und Dämonenpeitsche kann Simon nicht mehr viel passieren.

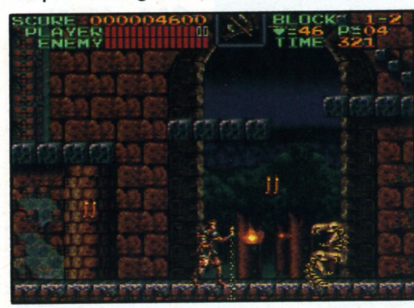
Peitsche schwingen

Simons Peitsche kann in acht verschiedene Richtungen geschlagen werden. Außerdem kann er sich mit ihr über steile Abgründe schwingen.



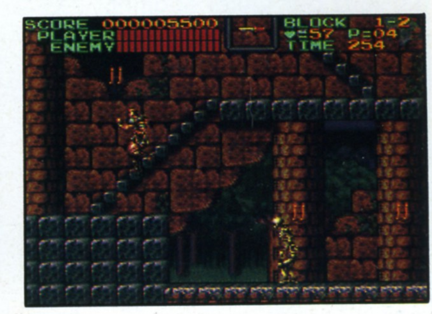
Peitsche halten

Simon kann die Peitsche auch einfach halten, ohne etwas zu tun. Dann zerstört sie jeden Gegner, der ihm zu nah kommt.



Auf Stufen landen

Auf den Stufen zu landen ohne abzustürzen, erfordert viel Geschick. Das Steuerkreuz nach oben drücken.



Brauchbares für die Vampirjagd

Überall auf Schloß Castlevania kann Simon ganz brauchbare Dinge für die Dämonenjagd finden.

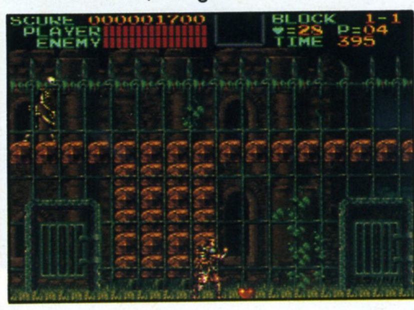
Axt

Mit der Axt kann Simon Belmont auch die Kreaturen erwischen, die an der Decke hängen oder sich von oben nähern. Die Axt ist ziemlich schwer.



Herzen

Die Herzen dienen als Munition für Simons Sonderwaffe. Ein kleines bedeutet einen Wurf, ein großes 5 Würfe.



Schweinshax'n

Der Kampf mit den teuflischen Wesen kostet Simon Belmont Lebenskraft. Die Schweinshax'n füllen sie wieder auf.



Weiße Magie

Ihr seid gerade dabei, den Zombies das dämonische Grinsen auszutreiben, als eine teuflische Macht Euer Super Nintendo ausschaltet? – Im Namen von Simon geht es mit diesen Codes wieder weiter im Spiel.

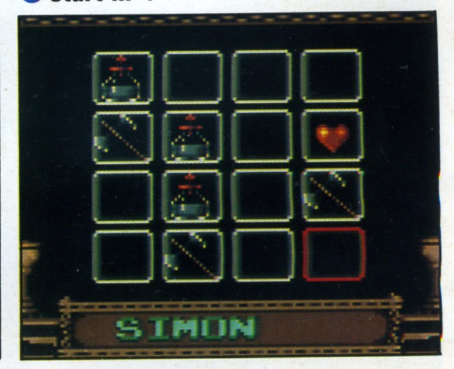
Start in 2



Start in 3



Start in 4



1 – Der unheilverkündende Vorgarten

Das Abenteuer beginnt im Garten vor dem Schloß, als ein Schrei die unheilvolle Stille durchbricht und der Tanz der Teufel beginnt.



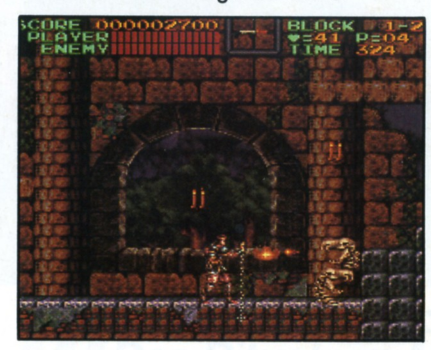
Grinsende Skelette

Skelette gibt es überall im Schloß und jedes unterscheidet sich von dem anderen. Doch das schadenfrohe Grinsen haben sie alle gemein.



Höllenfeuerknochen

Das geheimnisvolle Wesen lebt schon seit Jahrhunderten in dem Schloß und begrüßt ungebetene Gäste mit einer Salve kochender Fegefeuerbälle.



Große Schweinshax'n

Dieses Mauerstück ist sehr alt und kann mit der Peitsche zertrümmert werden. Das Schweinekotelett füllt Simons Kraft wieder auf.



Ein Willkommensgruß von Medusa

Medusa schickt ihre körperlosen Kriegerinnen in den Kampf gegen Simon Belmont. Der muß im Kampf auf den morschen Holzbalken ballancieren, damit er nicht in den Abgrund stürzt. Satanisch!!



Der Todesreiter – Sir Rowdain von Gravesend

Bevor Simon Belmont Sir Rowdain entgegentritt, sollte er genügend Herzen und einen Dolch gesammelt haben. Nun kann er ihn zusammen mit der Dämonenpeitsche dorthin schicken, wo er hergekommen ist. In das Nichts.





2 – Die Terrasse des Terrors

Joggende Skelette, Feuerigel, fliegende und krabbelnde Teufelsklauen und stinkende Rabenzombies... All das bietet die Terrasse des Terrors gratis.



Das Waldungeheuer

Es sind die bösen Kräfte der Natur, die dieses unsichtbare Waldungeheuer erschaffen haben. Durch seine Blätterhaut ist es in diesem Wald optimal getarnt.



Raben-Attacke

Die Raben und die Ratten gehören seit jeher zu den Schoßtieren des Fürsten der Dunkelheit. Simon sollte sich vor ihnen in acht nehmen.



Die Gefahr von oben

Während Simon durch den eiskalten Bergbach watet, nähert sich von oben eine libellenartige Kreatur, die nichts Gutes im Schilde führt. Aber zum Glück besitzt Simon die Dämonenpeitsche, die seit Generationen zum Familienbesitz der Belmonts gehört.



Die fliegende Teufelsklaue

Die transsilvanische Legende erzählt von einer fliegenden Hand, die in Vollmondnächten ihre Opfer packt und ihnen die Lebenskraft entzieht. Nur eine Legende?





Medusa – Die Braut des Leibhaftigen

Wenn Simon vor Medusa kniet, hat das nichts mit Anbetung oder Ehrfurcht zu tun. Es ist einfach die beste Körperhaltung, um sie zu besiegen. Mit Peitsche und Dolch erledigt man jeden Strolch!



3 – Die Tropfsteinhöhle der Verdammnis

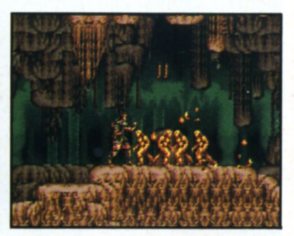
In dieser atemberaubenden Höhlenwelt treiben Fledermäuse und Golems ihr Unwesen. Ist aber nicht so schlimm, wie es sich anhört.

Ein Golem kommt selten allein

Was ist ein Golem? – Er besteht aus Erde, Lehm, Laub und kleinen Kieselsteinen. Und er ist lebendig! Beim ersten Schlag mit der Peitsche zerteilt er sich in zwei kleinere Golems. Beim nächsten Schlag sind es vier winzige Golems.







Doppelkopf

Das siamesische Seeungeheuer besteht aus zwei Köpfen, die nacheinander abgetrennt werden müssen. Nur so kann Simon gewinnen.



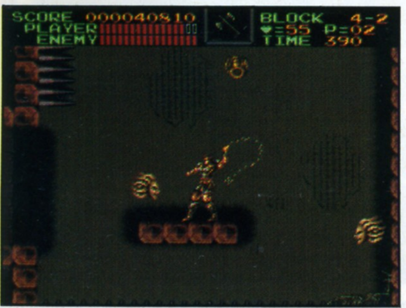
4 – Die Verzweifelten und der Drehkerker

Daß Vampire die Kunst der Hypnose beherrschen, ist Simon schon seit langem bekannt. Doch diesmal gerät sein Weltbild wirklich ins Wanken.

Die Welt steht Kopf

Plötzlich beginnt sich der Kerker um die eigene Achse zu drehen und Simon muß sich sofort mit der Peitsche am Ankerhaken festhalten.





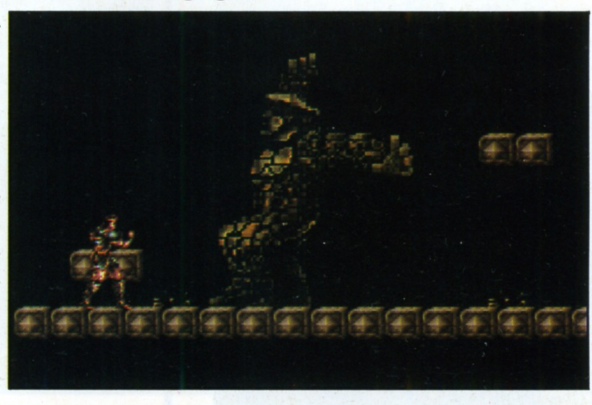
Puweyxil – Das Leben ist ein Jammertal



Von der dramatischen Musik eines gespenstischen Orchesters begleitet, tritt Puweyxil in das Geschehen ein. Die Arie des gigantischen Totenschädels ist das alte Lied von Schmerz und Leid. Sein Duettpartner ist Simon, Vampirjäger von Adel.

Koranot – Des Grafen Lieblingsgolem

Koranot ist ein riesiger Golem, den Graf Dracula für ganz besondere Zwecke zusammengebastelt hat. Der Golem wirft mit schweren Felsbrocken um sich. Tip: Auf der linken beweglichen Plattform stehen und mit der Axt werfen.





5 – Die Aura der Fäulnis und Verwesung

Auf dem Friedhof hinter dem Schloß hat der Graf all diejenigen begraben, die sich seiner Herrschaft widersetzt haben.

Dämius – Der Schrei des Greifen

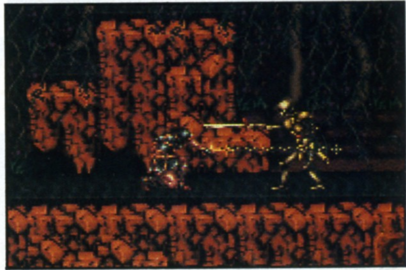
Einst kamen vier junge Zimmersleute auf der Wanderschaft in das Schloß, um sich dort von den Strapazen der Reise kurz zu erholen. Heute leben hier vier traurige Gestalten, die verzweifelt nach Rache dürsten.



Die Skelett-Armee

Jedes Skelett verlangt von Simon besondere Aufmerksamkeit und eine neue Angriffstechnik. Skelette mit Schwertern sind besonders gefährlich.





6 – Der Ballsaal der lebenden Leichen

Simon hat nun den Thronsaal des Grafen erreicht und die Gespenster spielen verrückt. Alles versucht sich ihm hier in den Weg zu stellen. Selbst die Kronleuchter sind lebensgefährlich.

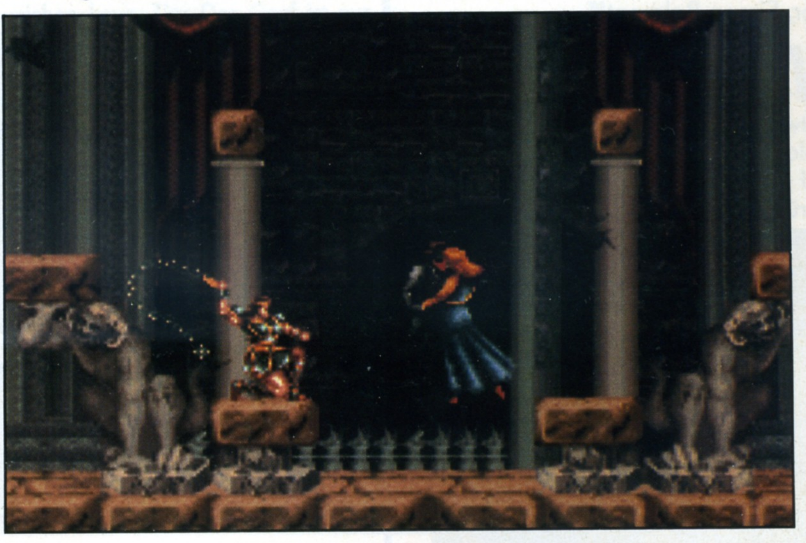
Elegante Gespenster

Vor vielen hundert Jahren tanzten in diesem Saal Könige, Prinzessinnen und Edelmänner. Heute nacht tanzen hier ihre Seelen.



Der Todeswalzer um Mitternacht

In ihrer Hochzeitsnacht hat ihnen der Fürst der Finsternis das junge Leben genommen. Seitdem tanzen sie jede Nacht zur Geisterstunde den unheimlichen Todeswalzer zu sphärenhaften Klängen.



7 – Graf Draculas gutsortierte Horrorbibliothek

Wie alle seine Vorfahren, so ist auch Simon Belmont ein belesener Mann. Doch von den Büchern, die in dieser Bilbliothek stehen, hat selbst er noch nie etwas gehört. Grauenvolle Romane!

Lebhafte Romane

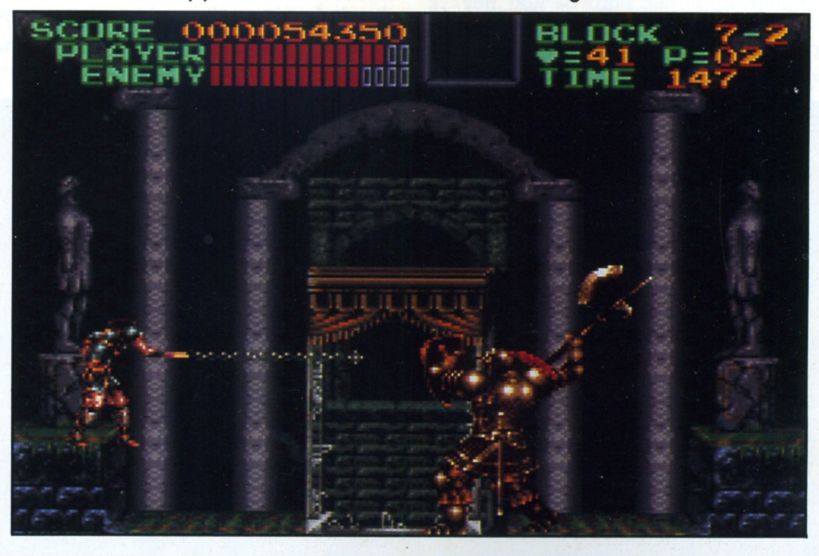
„Ein Roman ist erst dann gut, wenn er für den Leser lebendig wird!" Wie wahr! Aber sollten die Bücher den Leser auch attackieren..?



Sir Grakul – Fest gemauert in der Erde

Er ist so bösartig, daß sich selbst Graf Dracula gezwungen sah, ihn in einer Glaskuppel einzumauern.

Tip: Auf Stufe stehen, Feuerbällen ausweichen, die Peitsche schwingen und Bumerang werfen.



8 – Das Gewölbe der verlorenen Seelen

Simon dringt bei seiner Reise in Gewölbe vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Und das Gewölbe der verlorenen Seelen heißt nicht umsonst so. „Sieh Dich vor, Simon Belmont!"

Kettendolchkronleuchter

Entweder geht Simon unter den Kettendolchkronleuchtern durch, oder er steigt auf sie. Die Dolche sollte er aber nicht berühren.



Mit Frankenstein beginnt die Endzeit

Bevor er sich der größten Herausforderung stellen muß, stellt sich Simon eines der bekanntesten Horrorwesen entgegen. Zum Glück ist Frankensteins Monster sehr langsam und schnelle Peitschenhiebe helfen.



9 – Das Finale

Im Laufe der Jahrtausende hat die Familie Dracula einen beachtlichen Reichtum erlangt. Gold, Silber und Juwelen in Hülle und Fülle.

Goldrausch

„Mühsam ist der Weg durch des Grafen Berge aus Gold. Doch belohnt wird derjenige, der dem Rausch des Goldes nicht erliegt." (Erneste Belmont)



Juwelenfledermaus

Vor vielen Jahren hat ein Schweizer Juwelier auf Wunsch des Grafen dieses Geschöpf angefertigt.



Die Macht des Guten

Eine unsichtbare Treppe links–mutig hineinspringen. Dort kann Simon unendlich viele Munitionsherzen, einen Dreifach-Schuß und einen magischen Bumerang bekommen.



A – Glockenturm des letzten Stündleins

Während Simon den Glockenturm nach oben klettert, verfolgt ihn von unten ein riesiges Zahnrad.



Die Mumie

Graf Draculas Souvenir aus Ägypten lebt und zerstört. Und Simon schwingt die Peitsche...



B – Ein dämonischer Showdown

Dracula bekommt Verstärkung direkt aus der Hölle: „Terrorsaurus", „Gargoyle Satanicus" und der „Hexer Lunatic". Drei Edeldämonen.







Graf Dracula – Der letzte Kampf

Graf Dracula beschwört mit seinen Händen gefährliche Blitze, denen Simon erst im letzten Moment ausweichen kann. Tip: Der Graf ist nur am Kopf verletzbar. Zur Verteidigung hält Simon seine Peitsche vor sich. Möge das Gute siegen!!!





Die Hölle hat Ihre Pforten geöffnet...

...und die Kreaturen der Nacht, die verdammt waren, ihr Dasein in den Tiefen des Hades zu fristen, entkamen und brachten den Atem des Todes über das Land.

Die Heldensage

Man schreibt das Jahr 469 n. Chr. Arthur, Sohn von Uther und Igerna, König von England, befindet sich im Lande Avalon, um dort die Wunden vergangener Kämpfe zu heilen und den Triumph über Luzifer, den Fürsten der Dunkelheit, im Rahmen eines prächtigen Males gebührend zu zelebrieren. Unterdessen jedoch steigt Sardius, der Imperator des Bösen und der Befehlshaber der Legionen der Finsternis, aus den Tiefen des Höllenreiches empor, um zu rächen den Tod des gefallenen Engels Luzifer. Aus diesem Grund hat Sardius einen seiner Dämonen geschickt, um Guinevere, Tochter des Zwergenkönigs Leodegrance und Braut Arthurs, zu entführen und Arthur so in das Reich des Bösen zu locken...

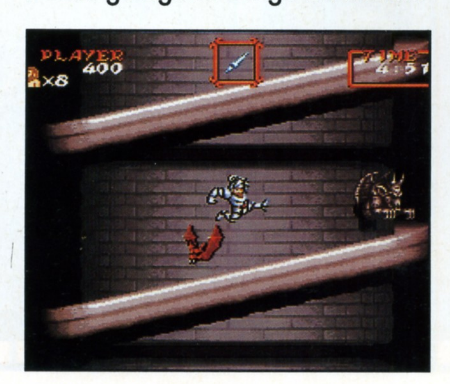


Sardius, der Hohepriester des Bösen, schickte einen seiner Dämonen, um Guinevere, Arthurs Braut, zu entführen.

Vollbringe den Doppelsprung

Arthur wurde geschult, um im Kampf zu bestehen. Doch auch er weiß, daß es oftmals besser ist, durch geschicktes Ausweichen seine Gegner zu umgehen. Zweimaliges Drücken des B-Knopfes läßt Arthur Gegner überspringen und höher gelegene Dinge erreichen.









Wähle Deine Waffen, Arthur

Merlin, der mächtige Zauberer, der bereits Arthurs Vater Uther zu Diensten war, beschützt auch Arthur. Merlin hat im ganzen Reich unsichtbare Schatzkisten versteckt, in denen Waffen und Rüstungen zu finden sind.

Die Waffen

Aus der Waffenkammer von Camelot hat Merlin sieben Waffen ausgewählt und diese in den Kisten versteckt. Neben dem Dolch und der Armbrust stehen Arthur die Axt, die Lanze, die Sichel, die Fackel und der Dreizack zur Verfügung.

● **Der Dolch**



● **Die Armbrust**



● **Die Kraft des Dolches**



Die Rüstungen

Neben den Waffen existieren noch drei verschiedene Rüstungen, die der Ritter ebenfalls in den Kisten finden kann. Arthur startet sein Abenteuer mit der stählernen Rüstung. Findet er die Bronze-Rüstung, verstärkt sich seine Schußkraft und er kann seine Gegner mit doppelter Kraft angreifen. Findet Arthur die goldene Rüstung, ist es ihm möglich eine Magie einzusetzen.

● **Die goldene Rüstung**



Die Wunder der Magie

Findet Arthur die goldene Rüstung, kann er eine der sieben Magien Merlins einsetzen. Die Enthüllungsmagie beispielsweise macht alle unsichtbaren Schatzkisten sichtbar, Arthur kann sie einsetzen, wenn er die Armbrust als Waffe hat. Hat er den Dolch als Waffe, kann Arthur mittels der Magie einen Feuerdrachen beschwören, der die Gegner aus dem Weg räumt. Weitere Magien sind der Tornado, der Blitz, das Magieschild, der Donner und die stärkste Magie, der Vernichtungsschlag.

● **Die Enthüllungsmagie**



● **Der Feuerdrache**





Stage 1

Auf seinem Weg zum Tempel des teuflischen Sardius muß Arthur sieben Höllenbezirke durchqueren und sieben Stadthalter des Imperators bezwingen.



1 Unsichtbare Schätze

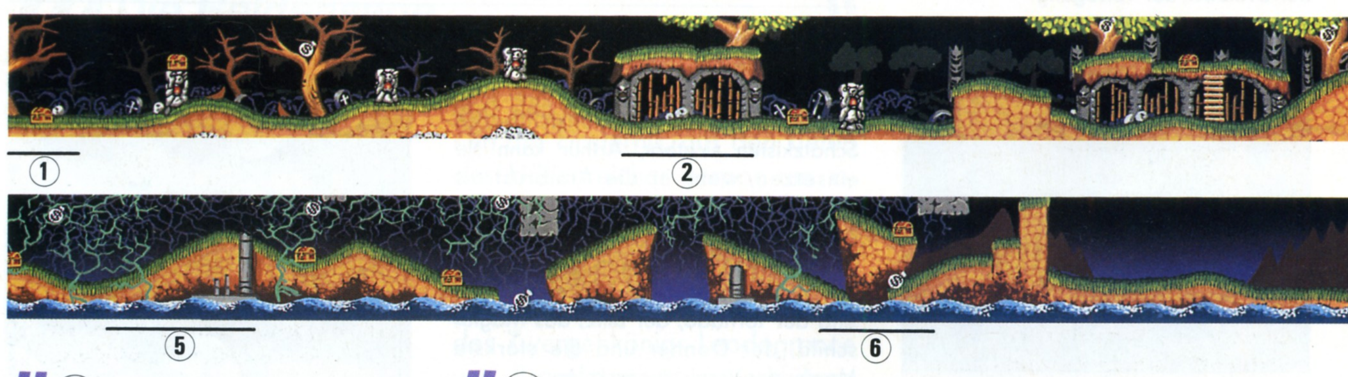
Merlin, der Magier, hat, um Arthur zu unterstützen, viele unsichtbare Schatzkisten versteckt, die der Ritter mit Hilfe seines Doppelsprunges sichtbar machen kann. Bereits im ersten Bezirk verbirgt sich auf der linken Seite eine Truhe, in der sich eine von Arthurs Waffen verbirgt.



2 Die Schädelhöhle

Im Spiel hat Arthur oftmals mehrere Möglichkeiten, sich für einen Weg zu entscheiden. Erreicht er die Schädelhöhle, hat er die Wahl, die Höhle zu überqueren, oder die Höhle zu betreten und die beiden Flammenschädel zu vernichten.





5 Unbesiegbare Gegner

Einige Kreaturen der Finsternis sind nicht zu bezwingen. Die einzige Möglichkeit sie zu passieren, ist, über sie zu springen. So auch der brennende Schädelwagen, der auf Arthur zurollt, sobald er, durch betreten des Hangs, ein Erdbeben auslöst.



6 Der Todespfad

Nachdem der erste Wagen überwunden ist, befindet sich Arthur auf dem Todespfad, den bisher nur wenige überquert haben. In diesem Teil des Waldes ist es ratsam den unteren Teil des Pfades zu nehmen, hier lauern weniger Gegner.





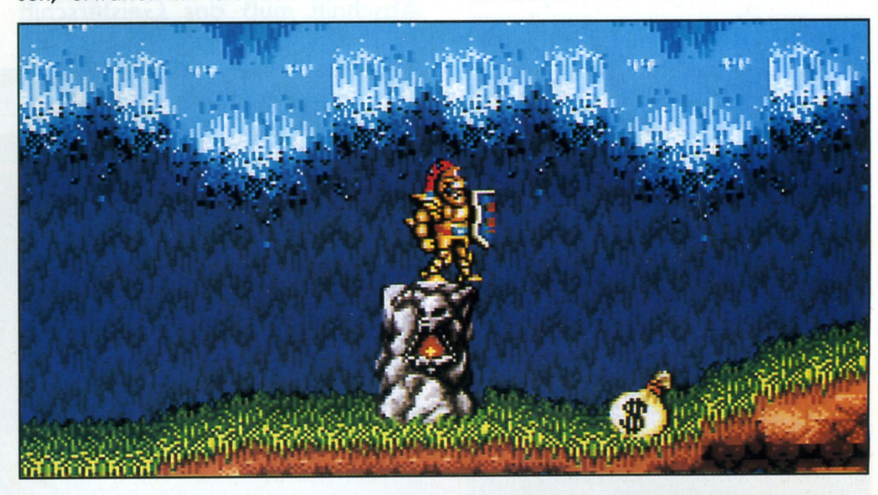
3 Die fallenden Schädel

Ein zunächst unüberwindbar scheinendes Hindernis. Die Schädel fallen jedoch in regelmäßigen Abständen aus den Teufelssäulen, Arthur muß nur den geeigneten Moment abwarten und er kann die Säulen passieren.



4 Die unheilvolle Flut

Hat Arthur den Friedhof hinter sich gelassen, erwartet ihn die unheilvolle Flut. Wenn die Flutwelle ihn erreicht, sollte er auf festem Boden stehen.



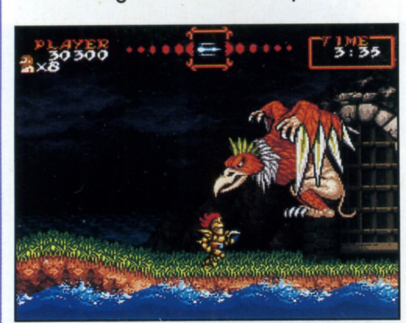


3

4

Der Dämonengeier

Hinter dem Wald der Furcht wartet der erste Statthalter von Sardius, der Dämonengeier. Er hütet das Tor zum verfaulten Meer, dessen Gestank nach Verwesung und Tod schon jetzt wahrzunehmen ist. Trotz seiner Größe ist der Dämonengeier relativ einfach zu bezwingen. Arthur muß sich nur vor zwei Dingen in Acht nehmen, vor dem langen Hals des Geiers und vor der teuflischen Brut, die das Monstrum ausspuckt. Diese Eier verwandeln sich nach der Landung in kleine Geier, die Miniwings.









Stage 2

Nachdem Arthur den Dämonengeier bezwungen hat, erwartet ihn das verfaulte Meer. Im ersten Abschnitt muß das Geisterschiff überwunden werden, bevor es versinkt. Doch die Todesengel von Sardius bewachen das Schiff.











Stage 3

In Stufe drei kämpft sich Arthur durch das Feuer der Verfluchten, hier erwarten ihn die Misfits. Teuflische, feuerspeiende Höllenmonster, die den Eingang zu den Türmen aus geschmolzenem Stahl bewachen und Eindringlinge auf ihre Weise willkommen heißen…







Kämpf oder stirb!

Arthurs Alptraum hat erst begonnen. Es ist noch ein langer Weg bis zum Schloß des Imperators. Vor ihm liegt noch der Monstermagen und die Eiswüste. Ghouls, Eiswölfe, die roten Teufel, die Hydra und die mächtigen Ice Warlords sind nur einige Gegner die Arthur auf seinem Weg zu Sardius bezwingen muß.

● Stage 4



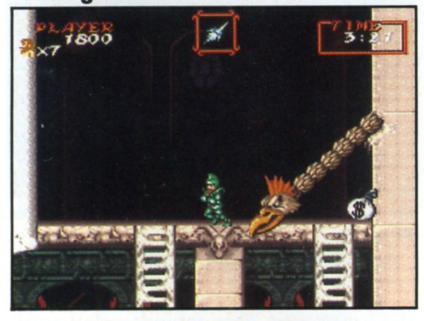
● Stage 4



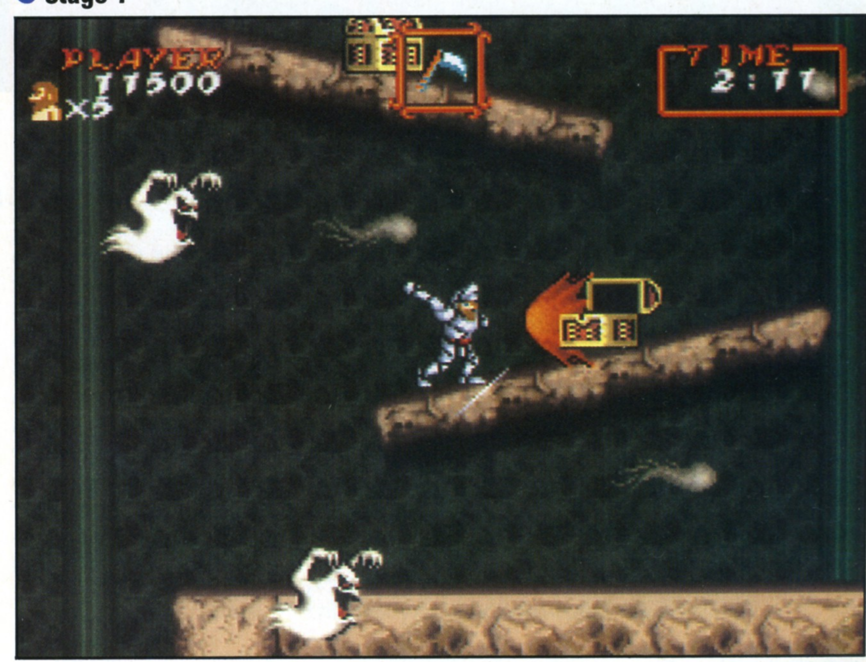
● Stage 5



● Stage 6



● Stage 7



König Arthurs Geheimnis

Durch die Eingabe eines Geheimcodes ist es möglich, die sieben Stufen des Spiels und ihre Unterstufen einzeln anzuwählen. Hierzu muß im Auswahlbildschirm „Exit" erleuchtet werden und dann auf Controller 2 der Start- und der L-Knopf gedrückt gehalten werden. Wird dann auf Controller 1 der Start-Knopf gedrückt, erscheint das geheime Auswahlmenü.



Um in das geheime Auswahlmenü zu kommen, muß im Auswahlbildschirm die Option „Exit" erleuchtet werden und auf Controller 2 der Start- und der L-Knopf gedrückt werden.



Drückt man dann auf Controller 1 den Start-Knopf, erscheint dieses Bild, mit dem sich alle Stufen anwählen lassen.



Hier regiert das Gesetz der Straße

Ken schrie auf, er hatte einen weiteren Treffer einstecken müssen. Mit schmerzverzerrtem Gesicht versuchte er, sich auf den Beinen zu halten. Aufgeben? Nein, aufgeben würde er nicht, seine Ehre verbot es ihm. „Sonic Boom!!" Sein Gegner, Guile, ein Army-Einzelkämpfer, schickte ihm den gefürchteten Energiestoß entgegen.

Die Meister der Kampfkünste

Schon in frühester Kindheit wurden sie mit dem Gesetz der Straße, dem Gesetz des Stärkeren konfrontiert. Schnell lernten sie, zu überleben. Zu überleben, in einer Welt, in der die Faust mehr bedeutet als das Wort. Sie sind die STREET FIGHTER, und jetzt ist die Zeit gekommen, untereinander ihre Kräfte zu messen.

Mit dem zweiten Teil des erfolgreichen Spielhallenklassikers Street Fighter hat Capcom eines der bis dato atmosphärischsten und fesselndsten Action-Spiele abgeliefert. Man hat die Wahl sich aus acht verschiedenen Street Fightern seinen Helden auszuwählen und mit diesem dann wahlweise gegen den Computer oder gegen einen zweiten Player zu spielen. Jeder Charakter kann über zwanzig (!) verschiedene Aktionen ausführen. Ein unvergeßlicher Action Fight!!



Die Karte zeigt das Heimatland des jeweiligen Kämpfers.

Kampf und Ehre

Jeder der Kämpfer hat unterschiedliche Gründe, die ihn zur Teilnahme an dem Street Fighter Turnier trieben. Der eine kämpft um seiner Ehre willen, der andere für sein Land oder einfach, um seine Kampftechniken zu erproben und sich selbst zu bestätigen …



Guile, der Einzelkämpfer

Der Amerikaner Guile kämpft aus Haß gegen die Menschheit. Er verlor seinen besten Freund während eines Einsatzes in Asien, der sich später als völlig sinnlos herausstellte. Der Einsatz fand nur statt, um den Politikern, die ihn anordneten Ruhm einzubringen. Als Guile davon erfuhr verlies er die Army und sprach der gesamten Menschheit seine Verachtung aus.



Action!

Jeder der Street Fighter verfügt über ein breites Repertoire an Kampfaktionen. Diese unterteilen sich in Angriff, Verteidigung und Spezialattacken. Der perfekte Kämpfer zeichnet sich durch eine Kombination aller Techniken aus.

Der Angriff

Bei Street Fighter gibt es verschiedene Arten von Angriffen. Von konventionellen Kick- und Punch-Aktionen über Sprungangriffe bis hin zu effektiven Griffen und Würfen ist alles vertreten. Auch hierbei hat jeder Kämpfer über Jahre hin seine eigenen Techniken entwickelt.

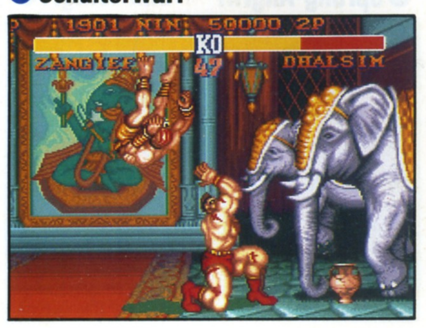
Sprungangriff



Griff- und Wurftechniken

Hier unterscheidet man zwischen Grifftechniken und Wurftechniken. Grifftechniken erlauben es, den Gegner in den Schwitzkasten zu nehmen und ihn dann mit Schlägen zu bombardieren. Mit Hilfe der Wurftechniken können Gegner quer durch den Raum geschleudert werden.

Schulterwurf



Die Verteidigung

Verteidigungsstellungen sind enorm wichtig. Manche Gegner greifen sofort mit einem wahren Hagel an Schlägen an, denen man sich nur durch eine konzentrierte Verteidigung entziehen kann. Verteidigungsstellungen sind sehr einfach, durch bloßes positionieren des Steuerkreuzes auszuführen.



Die Spezialattacken

Jeder der Street Fighter beherrscht einige Spezialtechniken, die nur er und kein anderer ausführen kann. Meist handelt es sich hierbei um Energiewellen, die dem Gegner entgegen geschickt werden können. Unten demonstriert Dhalsim seine Spezialität, das Yoga-Feuer!

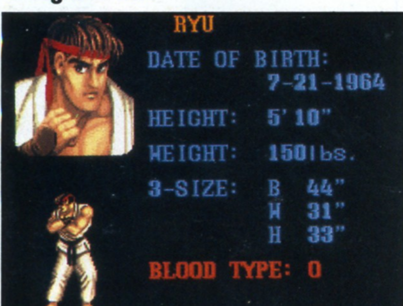
Yoga-Feuer



Ryu — Japan

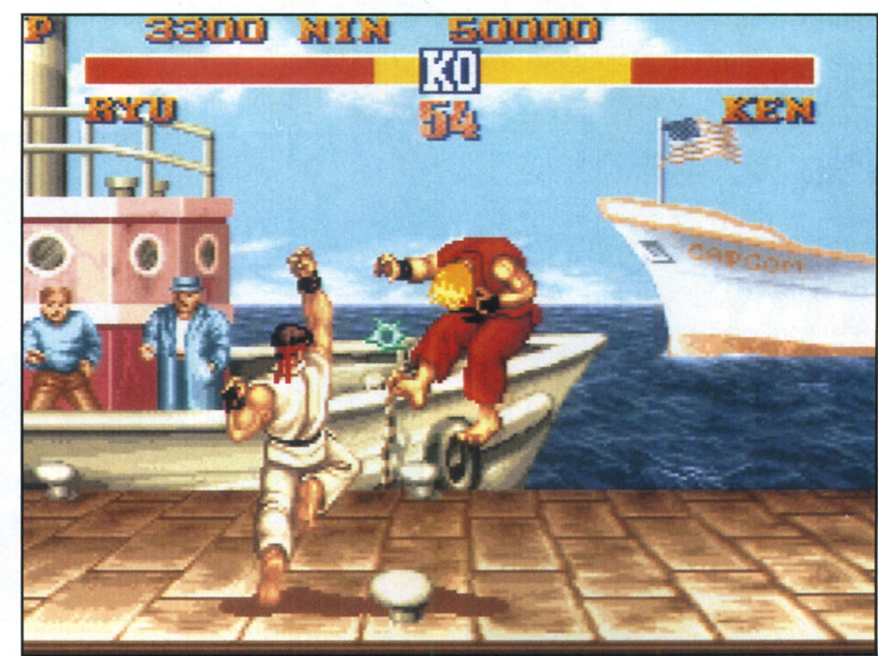
Der Japaner Ryu verlor sehr früh seine Familie und wurde von dem mächtigen Lehrmeister Sheng Long aufgenommen und unterrichtet. Seit dieser Zeit widmete Ryu sein Leben dem Streben nach körperlicher Perfektion. Ryu hat kein Heim und keine Freunde, er ist ein ewiger Wanderer auf der Suche nach neuen Herausforderungen und Gegnern.

Fighter Info



Der Dragon-Punch

Diese Spezialattacke ist Ryus gefährlichste Waffe. Wehe dem, der von diesem Schlag getroffen wird!



Ken — USA

Ken ist der andere Schüler des großen Meisters Sheng Long. Er gilt als absolute Naturbegabung. Er hat sich alle seine Techniken innerhalb kürzester Zeit und ohne großes Training angeeignet. Leider waren ihm jedoch andere Dinge wie Frauen (lechz), Musik machen (Ken spielt in einer Heavy Metal Band), immer wichtiger als sein Training.

Fighter Info



Vor Jahren zog er sich nach Malibu Beach zurück, wo er mit seinen Freundinnen lebte. Erst eine Herausforderung seines einstigen Freundes Ryu brachte ihn wieder in die Welt der wirklichen Männer zurück.
Da Ken bei dem selben Lehrmeister seine Kampfeskünste erlernt hat wie Ryu, sind seine Kampftechniken denen von Ryu ähnlich. Dennoch ist Ken eine andere Art von Fighter. Im Gegensatz zu dem ruhig und überlegt kämpfenden Ryu ist er ein Hitzkopf, der gerne explodiert.

Der Hurricane Kick



Die Kraft von Ha-Do-Ken



Sprung-Angriff





E. Honda — Japan

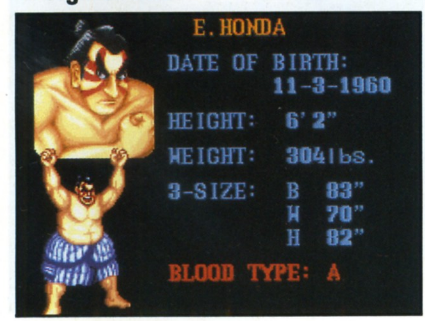
Edmondo Honda ist, neben Ryu, der zweite japanische Teilnehmer des Street Fighter Wettkampfes. Er ist ein Sumo-Kämpfer und absoluter Meister seines Faches. Seit Jahren gelang es keinem anderen Sumo-Ringer Edmondo zu besiegen. Honda nimmt an dem Wettkampf teil, um die Ehre aller Sumo-Kämpfer zu vertreten.

Zugegeben, Edmondo Honda ist mit seinen 152 kg der schwerste Teilnehmer des Wettkampfes, dennoch muß das nicht heißen, das er langsam ist. Ganz im Gegenteil, Honda kann mit seinem Arm den Schlag der tausend Hände ausführen. Hierbei bewegt er den Arm so schnell, daß der Gegner gleich mehrere Treffer auf einmal einstecken muß. Desweiteren kann der Japaner einen Luftangriff ausführen, bei dem sein Körper wie eine Kanonenkugel auf den Gegner zurast.

● Schlag der tausend Hände



● Fighter Info



● Kanonenkugel



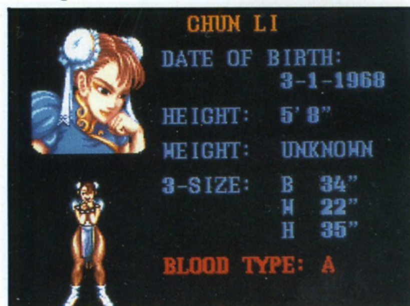
● Der Bärengriff



Chun Li — China

Die zierliche Chun Li erlernte ihre Kampfkünste von ihrem Vater, der von der Verbrecherorganisation „Stiv Bator" umgebracht wurde. Chun Li schwor sich, den Mörder ihres Vaters zu finden, wo auch immer er sich verstecken sollte. Die von ihr verfolgte Spur endet bei den Großmeistern, wird sie den Mörder ihres Vaters finden und mit ihm abrechnen?

● Fighter Info



● Die Wirbelwind-Attacke

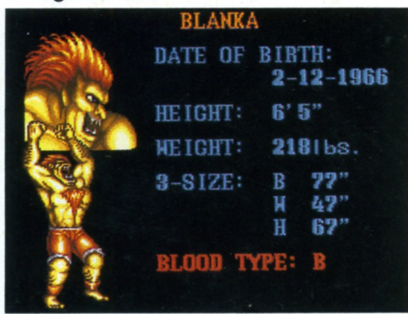
Bei der Wirbelwindattacke springt sie aus einem Handstand heraus in die Luft und dreht sich dabei. Chun Li Magic...



Blanka — Brasilien

Eine alte Legende besagt, daß dieses Wesen, halb Mensch, halb Tier, den Urwald durchstreifte und sich dort von Schlangen, Alligatoren und Raubkatzen ernährte. Eines Tages erschien die Bestie in den Städten des Landes und forderte die stärksten Fighter zum Kampf, keiner seiner Gegner ist noch am Leben, es heißt, er habe noch nie einen Fight verloren.

Fighter Info



Elektro-Power

Durch Konzentration kann das Biest ein Stromfeld um seinen Körper aufbauen und so, jeden Gegner, der ihn berührt, unter Strom setzen. Schock-Power!

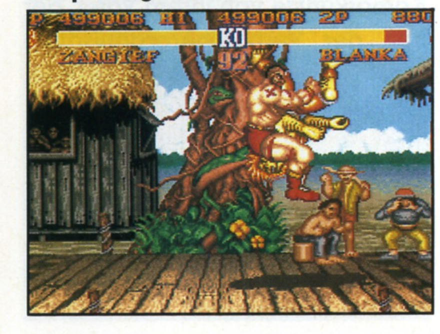


Zangief — Russland

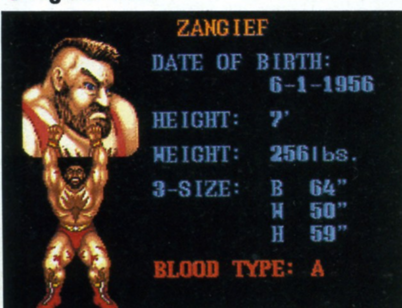
Von seinen Gegnern wird er der „sibirische Bär" genannt, nicht sehr verwunderlich, denn in seiner Freizeit ringt der Russe mit Bären. Dieses Hobby hat deutliche Spuren hinterlassen, Zangiefs gesamter Körper ist mit Narben übersäht. Aber der Russe lebt nach dem Motto: „Was mich nicht tötet, macht mich stärker!".

Zangief ist mit über zwei Metern der größte der Street Fighter, diese Tatsache macht ihn jedoch auch zu einem sehr langsamen Kämpfer. Dennoch versteht er es, seine Bärenkräfte sehr gut einzusetzen. Sein gefürchtetster Angriff ist der Spinning Piledriver, den sich der Hüne von den Profi-Wrestlern abgeschaut und durch eigene Elemente ergänzt hat. Bei dieser Attacke nimmt er den Kopf des Gegners zwischen die Beine, springt in die Luft und landet dann krachend auf dem Boden.

Spinning Piledriver



Fighter Info



Hammer-Power!



Guten Flug, Blanka!

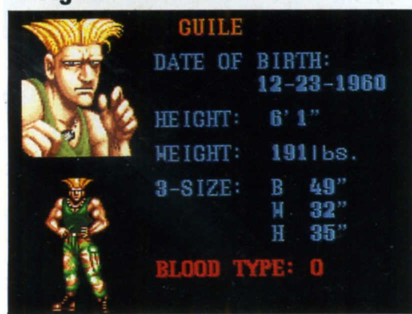


Guile

USA

Er ist ein ehemaliger Einzelkämpfer einer amerikanischen Spezialeinheit, die damit beschäftigt war amerikanische Gefangene aus Krisengebieten zu holen. Bei einem dieser Einsätze verlor Guile seinen besten Freund. An diesem Tag ist Guile ein anderer geworden, der Mensch in ihm ist gestorben, übrig geblieben ist eine eiskalte Kampfmaschine.

● Fighter Info



Durch seine unzähligen Militäreinsätze hat Guile gelernt, seine Kampftechniken anzuwenden, wohl kein anderer Kämpfer verfügt über so viel Kampferfahrung wie Guile. Zu seinen Paradeschlägen gehören der Flash-Kick, bei dem er sich so schnell nach hinten überschlägt, daß seine Beine eine Energiewelle erzeugen, die jeden Gegner wie ein Stromschlag treffen. In einem thailändischen Kloster erlernte Guile den Sonic Boom, mit dessen Hilfe er einen Energiestrahl erzeugen kann.

● Sonic Boom Power!



● Der Flash-Kick



● Backbreaker

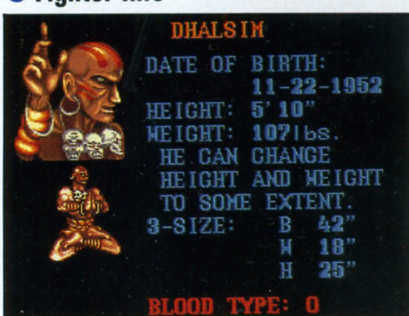


Dhalsim

Indien

Dhalsim ist ein Yoga-Meister aus dem fernen Indien. Um in die nächst höhere Bewußtseinsebene zu gelangen, muß er den Street Fighter Wettkampf für sich entscheiden. Dann erst ist sein Charma zur Vollkommenheit gereift. Mittels seiner transzendentalen Fähigkeiten ist es Dhalsim möglich, seinen Körper enorm zu dehnen.

● Fighter Info



● Das Yoga-Feuer

In Verbindung mit seiner Yoga-Energie kann Dhalsim in sich ein Feuer entstehen lassen und mit diesem dann den Gegner rösten. Guten Appetit...



Großmeister: Balrog — USA

Der Amerikaner Balrog ist ehemaliger Boxchampion im Superschwergewicht. Aus ungeklärten Gründen entwickelte er sich jedoch zum Psychopaten, der nur noch eines im Sinn hatte, die völlige Vernichtung aller Gegner... Nach zweijähriger Behandlung in einer Nervenheilanstalt ist er nun seine Zwangsjacke wieder los und bestreitet in seiner Heimatstadt Las Vegas Showkämpfe.

● **Jump Punch**



● **Uppercut Power Punch**



Großmeister: Vega — Spanien

Von seinen Gegnern wird er der „Mann hinter der Maske" genannt, Vega, der Spanier, ist der technisch beste Kämpfer. Früher war er einer der berühmtesten Toreros seines Landes, mit seiner Stahlklaue brachte er viele Stiere zur Strecke, jetzt hat er die Arenen gewechselt.

● **Die Todesklaue**



● **Albatross Attacke**



● **Head Kick**



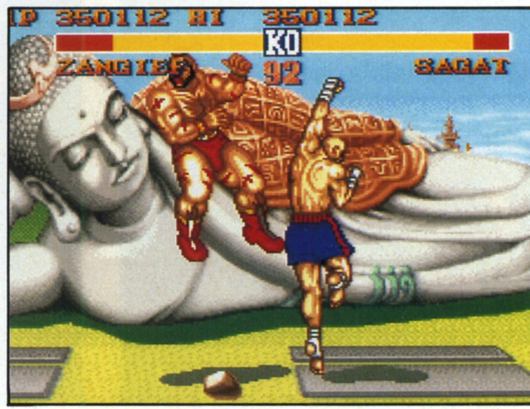
Großmeister: Sagat — Thailand

Sagat war lange Zeit der König der Street Fighter, bis es Ryu gelang, ihn zu enttrohnen. Nach seiner Niederlage verschwand Sagat für lange Zeit und suchte neue Kraft in einem alten thailändischen Kloster. Dort erlernte er neue Kampfkünste, unter anderem den gefürchteten Tiger Uppercut, von dem man sagt, er sei stärker als Ryus Dragon Punch.

● **Tiger Fire**



● **Tiger Uppercut**



Großmeister: Bison

Thailand (?)

Über Bison, den König der Street Fighter ist nur sehr wenig bekannt. Niemand weiß, wer er ist und woher er kommt, niemand hat ihn jemals auch nur ein Wort sagen gehört... Er wird „Das Phantom" genannt und genauso kämpft er auch, er kommt, vernichtet und geht.

Blast Attack



Electro Violence!



Der Street Fighter Code

Mittels eines speziellen Eingabecodes ist es möglich, die Street Fighter Action noch zu erweitern. Wird der Spezialcode eingegeben, ist es möglich, mit zwei gleichen Charakteren gegeneinander zu kämpfen. So wird eine absolute Chancengleichheit erreicht. Der Code muß sehr schnell, innerhalb weniger Sekunden, eingegeben werden, in dem Moment, in dem das Capcom Logo erscheint. Drückt man dann auf dem Control-Pad die Kombination ↓R↑ L Y B, erscheint der Anfangsbildschirm in blau statt in schwarz. Wählt man nun Game Start, ist es möglich mit zwei gleichen Fightern gegeneinander zu kämpfen. Let's fight!



Während dieses Bildes muß der Code ↓ R ↑ L Y B eingegeben werden.



Ist der Code eingegeben, erscheint das Anfangsbild in blauer Grundfarbe.



In dieser Spielversion erscheinen die Charakteren in anderen Farben.



Jetzt ist es möglich, mit zwei gleichen Charakteren gegeneinander zu kämpfen.



Tor! Tor! Tooor!

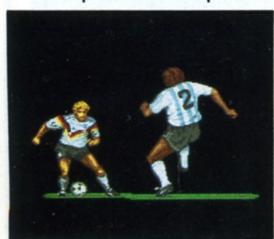
Das Stadion tobt. Solch eine Fußball-Action hat die Welt noch nicht gesehen . . .

Atemberaubend realistisch!

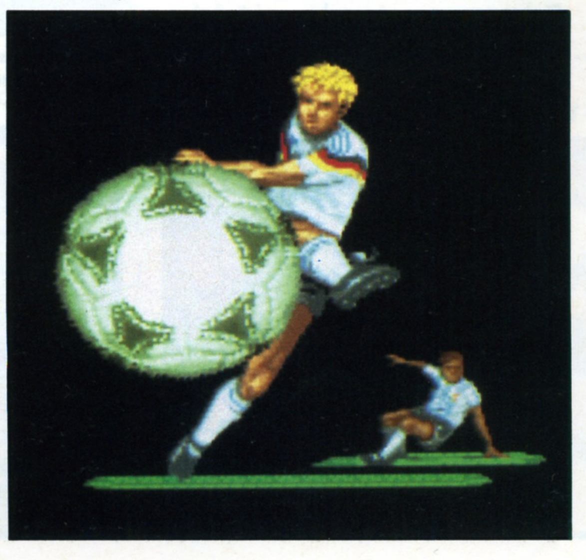
Die 16-bit des Super Nintendo Entertainment Systems machen's möglich: Noch nie war Fußball so realistisch in einem Videospiel! Neben der faszinierenden Grafik und Action bietet Super Soccer aber auch noch eine ganze Reihe Wahlmöglichkeiten.

Damit könnt Ihr selbst bestimmen, welche Strategie Eure Nationalmannschaft verfolgen wird. Schaut Euch genau an, welche Stärken und Schwächen Eure Mannschaft hat und entscheidet Euch dann für die entsprechende Spieltaktik. Realistisch, wie nie zuvor. Elfmeterschießen, üble Fouls werden mit der roten Karte geahndet und wenn der Ball über das Feld gepaßt wird, fliegt der so auf Euch zu, daß Ihr unweigerlich den Kopf einzieht.









Wer die Wahl hat

Zunächst müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr am Turnier um den Weltcup teilnehmen wollt oder erst einmal ein paar Trainingsspiele absolvieren wollt, um fit zu werden.

Exhibition

Ihr könnt allein gegen den Computer, gegen einen Freund oder zu zweit gegen den Computer spielen.



Tournament

Nehmt die Herausforderung an – allein oder zu zweit gegen den Computer.



Die Technik muß stimmen

Ohne Training keine Tore! Das weiß jeder Trainer. Übt vor allem Standardsituationen, denn die kommen in jedem Spiel vor und können leicht zum Torerfolg führen.

Eckball

„Bananen", die direkt von der Ecke im Tor landen, gelingen nur selten. Sicherer ist es, einen Spieler vor dem Tor anzupassen, der dann den Ball im Tor versenkt.



Elfmeterschießen

Steht es am Ende der regulären Spielzeit noch immer unentschieden, wird die Entscheidung im Elfmeterschießen herbeigeführt. Da liegt es vor allem am Torwart, ob er schnell reagiert und die Bälle des Gegners halten kann.





Abschlag vom Tor



Damit könnt Ihr den Ball schnell wieder zum gegnerischen Tor bringen. Eure Spieler laufen schon mal nach vorn und Ihr versucht den Ball möglichst weit nach vorne zu passen. Nun liegt es an Euren Stürmern: Ball unter Kontrolle bringen, vielleicht noch ein Doppelpaß und ab damit hinein ins Tor!

Ball abnehmen

Der Gegner hat den Ball. Versucht ihm mit Schlittertechnik (A- oder B-Knopf) den Ball abzujagen.



Wegdrängen

Drängt den Gegner mit der Schulter vom Ball weg (Y-Knopf). Aufpassen, sonst wird's ein Foul.



Fair bleiben



Die Schiedsrichter bei Super Soccer lassen kein Foul ungesühnt. Sie haben ihre Augen überall. Also nehmt Euch in acht, sonst seht Ihr ganz schnell die gelbe oder rote Karte. Auch die größte Schauspielleistung nach dem Motto „Wie, ich?" hilft da nicht. Fair Play ist angesagt! Auch wenn der Kampf auch noch so erbittert ist.

Die Spieltaktik muß stimmen

In welcher Formation soll Euer Team spielen? Beachtet vor allem 2 Komponenten, bevor Ihr Euch für eine Taktik entscheidet. Erstens: Welche Stärken und Schwächen hat meine Mannschaft? Zweitens: *Wo liegt* die Stärke der Gegner?



Im Team-Auswahlbild könnt Ihr unten sehen, wo die Stärken und Schwächen einer Mannschaft liegen.



Die Aufstellung der Mannschaft: Bei sturmschwachen Gegnern kann man zum Beispiel mehr Gewicht auf den eigenen Angriff legen und die Verteidigung schwächer besetzen.

Die teilnehmenden Mannschaften

Insgesamt 16 Teams aus aller Welt kämpfen um den Weltcup. Entscheidet Euch für das Team, mit dem Ihr glaubt am meisten Erfolg haben zu können. Die folgenden Kurzbeschreibungen sollen Euch die Wahl erleichtern. Die genannte Mannschaftsaufstellung ist nur ein Vorschlag!




DEUTSCHLAND





Die Titelverteidiger sind in Höchstform! Das Geheimnis des Erfolgs? Der Trainer setzt auf einen eingespielten Angriff und eine kompromißlose Verteidigung.

ARGENTINIEN





Alles dreht sich in dieser Mannschaft um ihren Stürmerstar. Er gilt als bester Fußballer der Welt und hat seiner Mannschaft schon einmal den Titel geholt.

ITALIEN





Eine ausgewogene Mannschaft, die sowohl im Angriff wie auch im Mittelfeld und in der Verteidigung gute Leute hat. Man sollte sie nicht unterschätzen.

BRASILIEN





Die Überraschungsangriffe dieser Ballartisten sind berühmt berüchtigt. Diese fußballvernarrte Nation hat schon so manchen Super-Spieler hervorgebracht.

NIEDERLANDE





Ein wenig haben sie in den letzten Jahren an Glanz verloren, aber nach wie vor sind die Holländer mit Begeisterung dabei. Bei ihnen macht das Zuschauen Spaß.

ENGLAND





Teamgeist und Fairness werden bei den Briten groß geschrieben. Die Abwehr steht wie eine Mauer. Das macht den Gegnern das Siegen schwer.

KAMERUN





Die Afrikaner gehen beim Fußball voll zur Sache. Ohne Blessuren geht kaum ein Gegner nach Spielende vom Platz. Sie sind schon fast ein Angstgegner.

RUMÄNIEN





Keine herausragenden Einzelspieler, aber ein solides Team mit achtbarer Abwehr und bemerkenswertem Angriff. Gutes Mittelmaß im besten Sinne.

IRLAND





Der irische Torwart ist die Garantie für den Erfolg des Teams von der grünen Insel. Nicht umsonst kennt jedermann seinen Spitznamen: „Iron Curtain", Eiserner Vorhang.

FRANKREICH





Die einzelnen Spieler verfügen über ein erstaunliches Ballgefühl. Das macht es schwer, ihnen den Ball abzujagen. In der Verteidgung haben sie aber echte Schwächen.

U.S.A.





Nicht sehr elegant, aber gefährlich: Sobald die Amerikaner in Ballbesitz sind, suchen sie den direkten Weg zum Tor. Die Verteidigung steckt noch in den Kinderschuhen.

JAPAN





Die Abwehr zeigt zwar noch Schwächen und auch die Laufstärke läßt zu wünschen übrig. Allerdings stürmen die Asiaten wie wild auf das gegenerische Tor.

KOLUMBIEN





Die Südamerikaner sind temperamentvoll. Am liebsten würden sie unablässig auf's gegnerische Tor zustürmen. Damit vernachlässigen sie aber die Verteidigung.

JUGOSLAWIEN





Ein ausgewogenes Team, daß traumhafte Pässe zustande bringt. Wenn man die Jugoslawen läßt, wie sie wollen, üben sie einen enormen Druck auf den Gegner aus.

URUGUAY





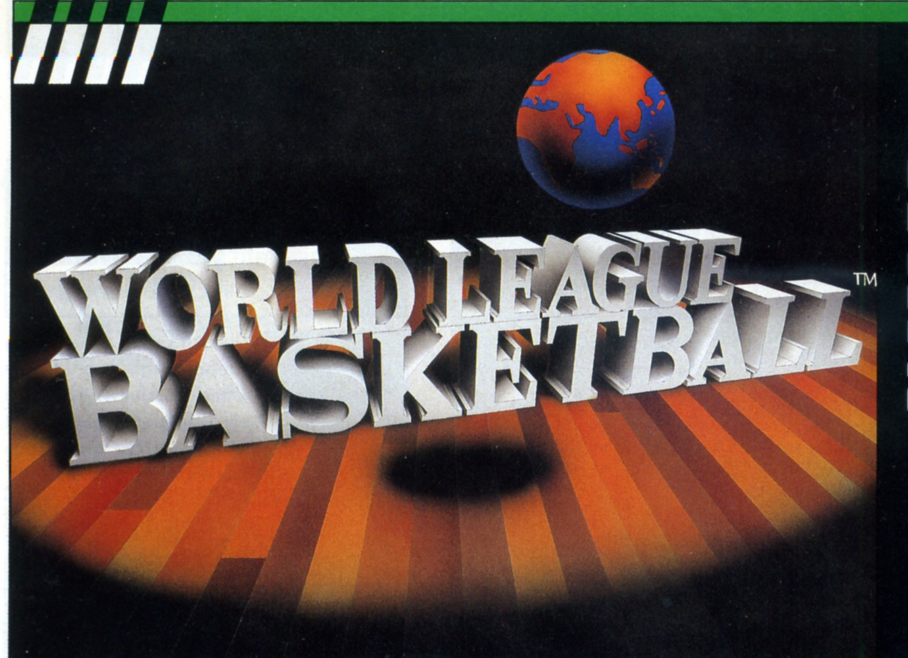
Sie waren schon fast in Vergessenheit geraten, aber sie geben nicht auf. Die Schlittertechnik beherrschen die Jungs hervorragend, aber das war's dann auch fast.

BELGIEN





Gehören nicht zum Favoritenkreis, aber wie das mit den Außenseitern immer so ist: Sie sind immer für eine Überraschung gut, wenn die Tagesform stimmt!



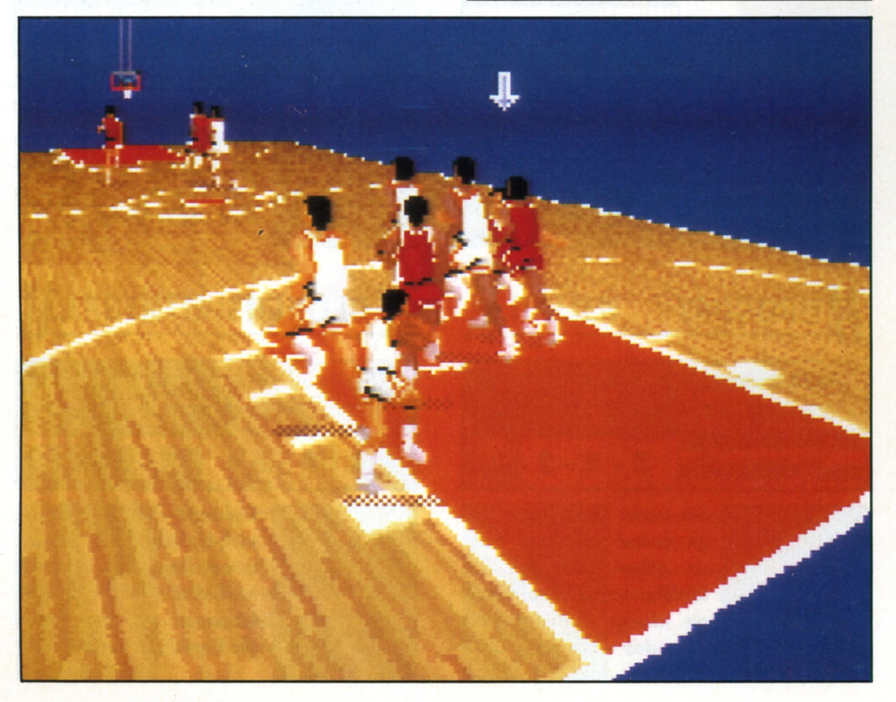
Non Stop schnell und heiß: Basketball!

Die Zauberer der Ballsportler kommen zu Euch nach Hause. Laßt Euch faszinieren von der Magie des roten Balles!

Basketball at it's best!

Hier ist es, das ultimative Basketballspiel für das Super Nintendo Entertainment System. Schnell, spannend und spektakulär. Niemals zuvor gab es ein Spiel, das Basketball so detailgenau wiedergab wie dieses Spiel. Drei verschiedene Spielmöglichkeiten warten auf Euch, let's play!





Super Play

Zu einem guten Basketball-Team gehört nicht nur eine starke Offense, sondern auch eine sichere Defense. Wählt Eure Formation.

● **Offense**



Die Give-And-Go Offense verteilt die Spieler rund um die Angriffszone. Versucht den 3-Punkte-Wurf.

● **Defense**



Die 2-3 Raumdeckung ermöglicht eine gute Verteidigung auf den Flügeln und in der Mitte.

Basketball Faszination!

Alle Elemente des wirklichen Basketballs wurden in das Spiel eingebracht. Spiel oder Realität?

3-Punkte Wurf

Mittels der abrufbaren Spielerstatistiken könnt Ihr feststellen, welcher Spieler der beste Werfer ist.



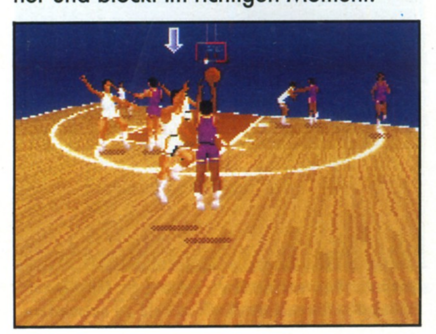
Freiwurf

Begeht der Gegner ein Foul, erhaltet Ihr einen Freiwurf. Wählt Euren sichersten Spieler und versucht Euer Glück.



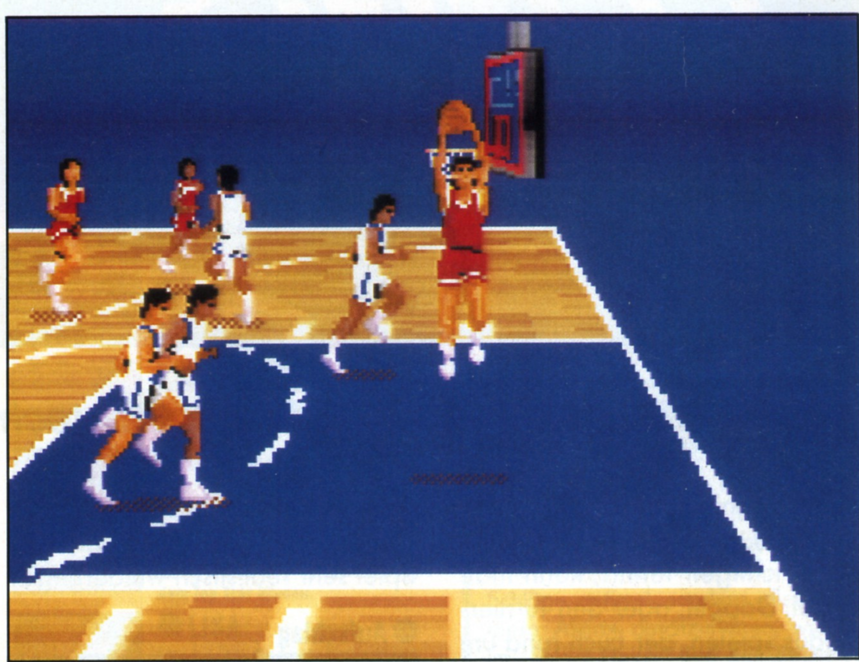
Geblockte Würfe

Um einen Wurf zu blocken, braucht man Glück und Timing. Beobachtet den Gegner und blockt im richtigen Moment.



Slam Dunks

Beim Slam Dunk wird der Ball regelrecht in den Korb gejagt. Der Spieler berührt, oder hängt sich dabei sogar an den Korb. In diesem Spiel gibt es verschiedene Arten von Dunks, unten seht Ihr drei davon.







Klaut Euch den Ball!

Versucht immer, dem Gegner den Ball abzujagen und dann zum blitzartigen Konter zu starten. Also, immer am Mann bleiben.





SUPER TENNIS™

Grand Slam Action

Dieses Spiel entführt in die Welt des Turniertennis, so realistisch wie noch nie! Play!

Drei Spielarten

Super Tennis kann alleine, oder zu zweit gespielt werden. Wie beim richtigen Tennis, kann man Einzel, Doppel, oder den Turniermodus spielen, der Euch rund um die Welt führt.

Für Einsteiger ist zu empfehlen, zunächsteinmal gegen einen zweiten Spieler zu spielen, um ein Gefühl für die einzelnen Schläge und das Timing zu bekommen. Hat man eine gewisse Sicherheit erlangt, kann man sich auch an das Doppel heranwagen und mit einem Partner gegen den Computer spielen. Beim Doppel ist es möglich, zusammen oder gegeneinander zu spielen. Die größte Herausforderung ist jedoch der Circuit-Modus, bei dem man an einem Turnier teilnimmt, wo die Gegner von Runde zu Runde stärker werden.

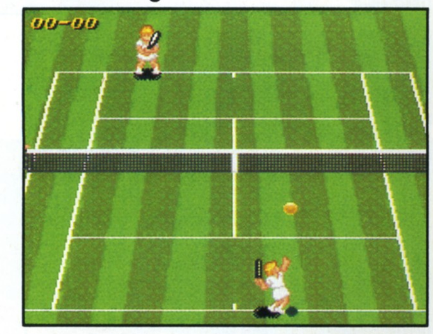


In diesem Bild läßt sich der Spielmodus bestimmen, Einzel, Doppel und Circuit stehen zur Wahl.

Die Schlagtechniken

Beim Tennis gibt es verschiedene Schlagtechniken, die in diesem Spiel sehr realistisch wiedergegeben werden. Mittels der L- und R-Tasten, ist es sogar möglich, Bälle stark anzuschneiden.

● Aufschlag



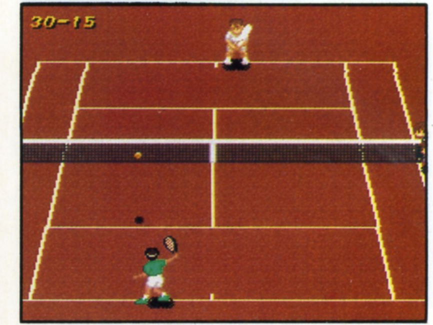
Wird hier im Treffpunkt des Balles zusätzlich der L-Knopf gedrückt, erhält der Ball einen starken Schnitt.

● Flugball



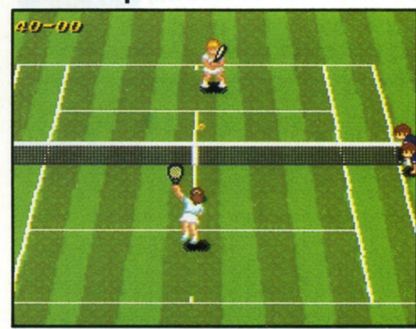
Beim Volley muß der Spieler nahe genug am Netz stehen, um an den Ball heranzukommen.

● Rückhand Drive



Die Richtung der Schläge kann mit dem Steuerkreuz bestimmt werden.

● Überkopf



Spielt der Gegner einen Lob, besteht die Möglichkeit, zurückzulaufen und den Ball ins Feld zu schmettern.

Die Tennis Pros

Das Match kann beginnen! Wählt aus zwanzig(!) Spielern Euren Star. Alle haben verschiedene Spieleigenschaften. Beginnt mit den Damen, ihr Spiel ist langsamer!

DIE HERREN



MATT
Er verfügt über sehr harte Grundschläge, eine hervorragende Grundschnelligkeit und ein gutes Sprungvermögen, um nach weit entfernten Bällen zu hechten.



BRIAN
Bei diesem Spieler dominiert die Schnelligkeit. Seine Grundschläge sind nicht besonders, deshalb versucht Brian, seine Punkte am Netz zu machen. Er spielt schöne Lobs.



PHIL
Er ist neben Brian, der wohl konstanteste Spieler. Alle seine Schläge sind sehr gut, er hat nur einen Schwachpunkt, seine Rückhand. Aber dank seiner Schnelligkeit, kann er sie gekonnt umlaufen.



JOHN
Johny zeichnet sich besonders durch seine knallharten Grundschläge aus, mit denen er jeden Gegner unter Druck setzen kann. Leider hat auch er ein Manko, er ist sehr faul.



MEYER
Serve and Volley! Meyer ist der perfekte Angriffsspieler. Kein zweiter verfügt über so einen guten Aufschlag und so exzellente Volleys wie er. Leider sind seine anderen Schläge eher durchschnittlich.



RICH
Er ist schnell, hat einen guten Aufschlag, eine gute Rückhand, nur eines liegt ihm nicht, die Vorhand. Aber was will man machen, er hängt eben lieber in Kneipen herum, anstatt zu trainieren.



HIRO
Ein Allroundtalent. Er hat zwar keinen Paradeschlag, beherrscht aber alle Schläge in etwa gleich gut. Nur an seiner Vorhand muß er noch arbeiten. In seiner Freizeit fängt er Schmetterlinge.



STEVE
Er ist der Trainingspartner von Rich, auch er hat keine gute Vorhand, es scheint anzustecken. Seine Spiele gewinnt er hauptsächlich durch seine hervorragende Rückhand und den Aufschlag.



ROB
Für diesen Spieler solltet Ihr Euch entscheiden, wenn Ihr eine echte Herausforderung sucht, denn Rob ist in jeder Beziehung ein ziemlicher Loser. Wenn Ihr mit ihm gewinnt, seid ihr wirklich gut.



MARK
Bei ihm wechseln sich Genialität und Peinlichkeit ab. Er verfügt über sehr gute Grundschläge und einen hervorragenden Volley. Leider jedoch ist er sehr langsam und hat keinen guten Aufschlag.



DIE DAMEN



AMY
Sie verfügt über sehr gute Volleys und eine hervorragende Rückhand, auch ihre Sprungkraft, um weiter entfernte Bälle zu erhechten, ist sehr gut. Leider ist sie sehr langsam und hat einen schlechten Aufschlag.



KIM
Über die härtesten Grundschläge verfügt Kim, die Freundin von Steve. Ihre anderen Schläge sind jedoch weniger erwähnenswert, einzig der Volley entspricht noch dem Top Star Niveau.



LISA
Lisa besitzt die beste Vorhand von den Tennis Damen. Sie schlägt sehr hart und bringt damit jede Gegnerin in Bedrängnis. Ihre anderen Schläge, den Aufschlag ausgenommen, sind eher Durchschnitt.



ERIN
Sie ist neben Nancy und Colett die wohl stärkste Spielerin des Damen Circuits. Ein Allroundtalent, nahezu alle ihre Schläge sind perfekt, nur an ihren Volleys und der Kondition arbeitet sie noch.



DONNA
Sie ist eine sehr launische Spielerin, sie kann alle schlagen, kann aber auch gegen alle verlieren. Sie ist eine typische Serve and Volley Spielerin, deren Stärken hauptsächlich beim Flugball liegen.



DEBBIE
Debbie verfügt über exzellente Grundschläge, einen guten Aufschlag und gute Volleys. Leider ist sie sehr langsam, was es den Gegnerinnen einfach macht, sie auszuspielen.



COLETT
Sie ist alles in allem eine sehr gute Spielerin, nur ihre Volleys lassen etwas zu wünschen übrig. Leider hat sie wenig Zeit zum trainieren, denn Nachts tritt sie in einer Bar als Tänzerin auf.



NANCY
Eine der besten Spielerinnen ist Nancy. Sie ist ein Naturtalent. Aus Liebe zu einem Tennistrainer erlernte sie den Sport und gehört nun zu den Besten. Nur an ihrer Beweglichkeit muß sie noch arbeiten.



YUKA
Die Japanerin ist eine sehr gute Spielerin. Kaum größer als ein Gartenzwerg. Doch mit ihrer Schnelligkeit und sehr harten Schlägen gleicht sie dieses Manko aus.

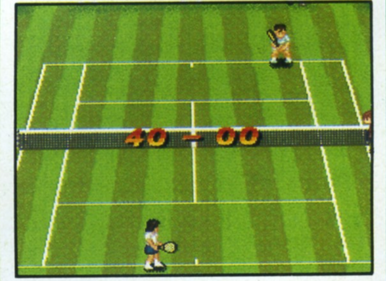


BARB
Sie lernte Tennis, um sich dem Mann ihrer Träume, Moritz Decker, auf unbemerkte Weise nähern zu können. Sie zeigt ein großes Talent, was jedoch noch nicht sehr ausgereift ist.

Der Super Player

Mittels eines einfachen Codes könnt Ihr den Player Eurer Wahl zum Super Player machen. Er beherrscht dann nicht nur einen, oder zwei Schläge optimal, sondern alle! Um diese Aktion durchzuführen, wählt im „Select Player" Bild den Spieler Eurer Wahl. Drückt dann auf dem zweiten Controller fünfmal die L-Taste, einmal den X-Knopf, siebenmal die R-Taste und noch einmal den X-Knopf! Jetzt habt Ihr den Super Player.





WF®

SUPER WRESTLEMANIA™

Die Superstars des Wrestlings
kommen zu Euch nach Hause !

The Power And The Glory

3-2-1-Action! Ein Sport erobert die Welt. American Wrestling, vor einigen Jahren in europäischen Gefilden noch nahezu unbekannt, findet immer mehr Fans. Hohe Einschaltquoten bei den Fernsehübertragungen, ausverkaufte Veranstaltungen und ein unglaublicher Run auf Fanartikel. Jetzt kommen die Superstars des Wrestlings auch in deutsche Wohnzimmer. Und wie! Mittels modernster Digitalisierungstechnik wirken alle animierten Wrestler wie ihre leiblichen Ebenbilder. Die Arena ist gefüllt, die Stars warten, der Kampf kann beginnen...



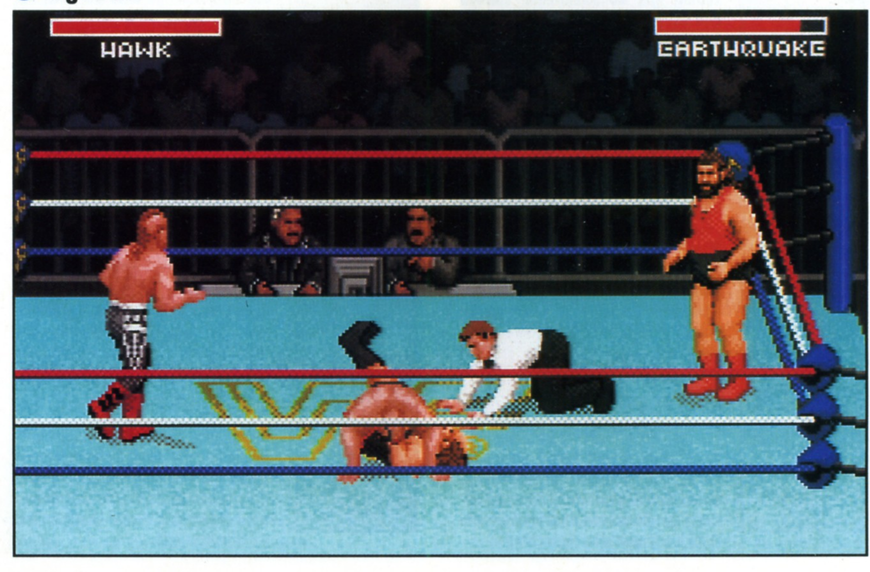
Slam Bam Action!

Beim Wrestling gibt es drei verschiedene Spielarten, den Mann-gegen-Mann Kampf, das Tag Team Match und die Survivor Series.

● **Mann-gegen-Mann**



● **Tag Team**



Hulk Hogan

Von seinen Fans wird er „Hulkster“ genannt, Hulk Hogan, die Ausnahmeerscheinung in der Welt des Wrestlings. Noch niemandem zuvor ist es gelungen, sich so lange in der absoluten Weltspitze zu halten und die Fans so in seinen Bann zu schlagen.





Flying Drop Kick

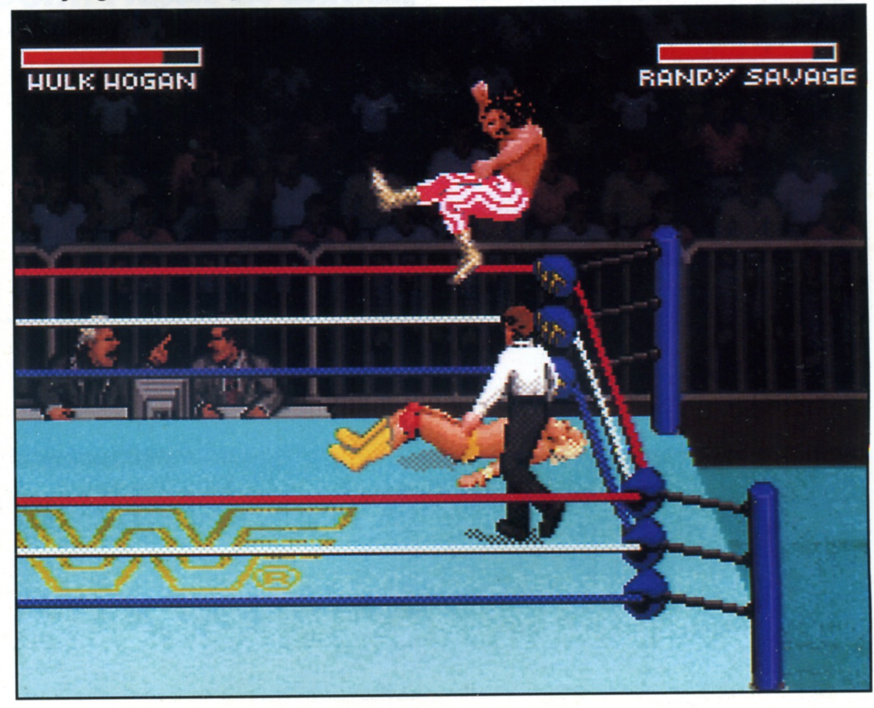


„Macho Man“ Randy Savage

Der „Macho Man“ ist der Paradiesvogel unter den Wrestlern. Wenn er, meistens neongrell gekleidet, den Ring betritt, ist Action angesagt. Er hat den Begriff „Macho Madness“ geprägt, der sehr treffend seinen Kampfstil beschreibt. Drauf und los!

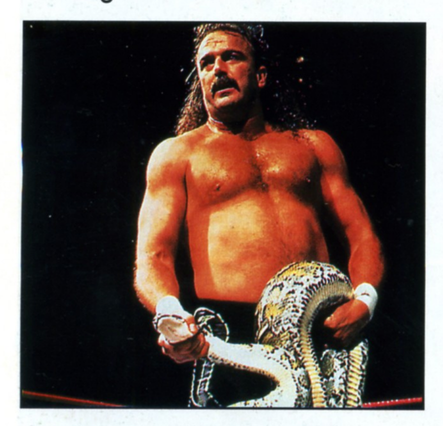


Flying Elbow Drop



Jake „The Snake“ Roberts

Eine Schlange war lange Zeit sein Markenzeichen. Nachdem er seine Gegner im Ring bezwungen hatte, schickte er seine Boa los, um ihnen den Rest zu geben. Doch Jake: „Die eigentliche Schlange bin ich selbst...“



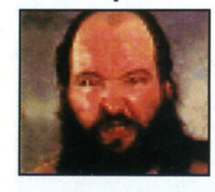
● Bodyslam



The Natural Disasters

Die „Naturkatastrophen“ setzen sich aus Earthquake und Typhoon, dem früheren Tugboat zusammen. Sie bilden zusammen das schwergewichtigste Tag Team der Wrestling Vereinigung, sie bringen knapp 400(!) kg Lebendgewicht auf die Waage.

● Earthquake



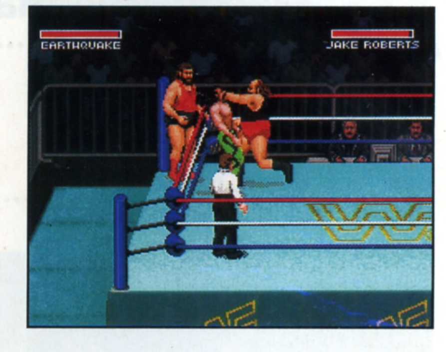
Er ist mit über 230 kg einer der schwersten Wrestler im Tunier.

● Typhoon



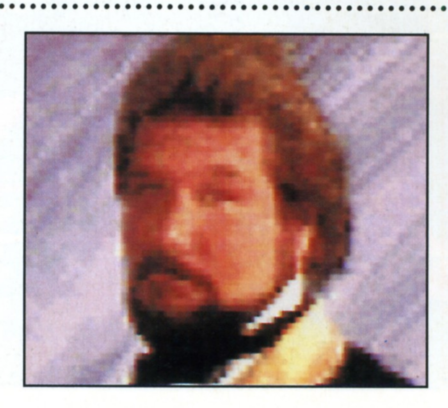
Er ist die ideale Ergänzung zu Earthquake. Bei ihm ist der Typhoon-Splash hervorzuheben.

● Earthquake-Punch



„Million Dollar Man“ Ted Dibiase

„Jeder Mann hat seinen Preis“, so der Wahlspruch von Ted Dibiase, dem mehrfachen Millionär, der sich bisher mit Geld jedes Hindernis aus dem Weg räumen konnte. Menschen und Gefühle zählen für ihn nicht, für ihn gibt es nur Geld, Geld, Geld. Er stiftete auch den Million-Dollar-Gürtel.



● Und tschüß...

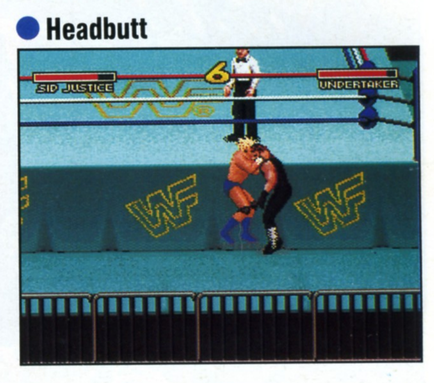


Sid Justice

Sid Justice ist eine der gewaltigsten Erscheinungen in der Welt des Wrestling. „Niemand kann mich aufhalten, oder er findet seine Einzelteile über den ganzen Ring verstreut wieder." Diese und ähnliche Sprüche bestätigen den Ruf von Sid Justice. Er gilt als eiskalt und brutal, als jemand der nicht eher ruht, bis er sein Ziel erreicht hat.



Headbutt

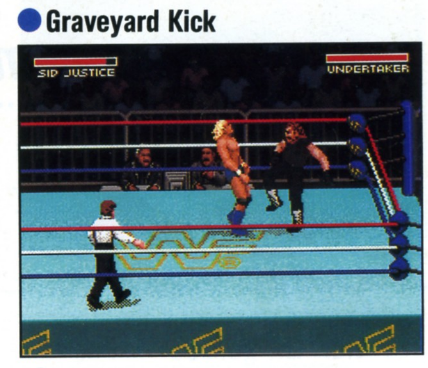


The Undertaker

Der düstere Undertaker präsentierte sich erstmals 1990 bei den Survivor Series, bei denen er eindrucksvoll einen Gegner nach dem anderen ausschaltete. Gerüchte besagen, daß er früher Totengräber auf einem Friedhof war. Jetzt setzt er seine alte Tätigkeit fort, . . . im Ring!



Graveyard Kick

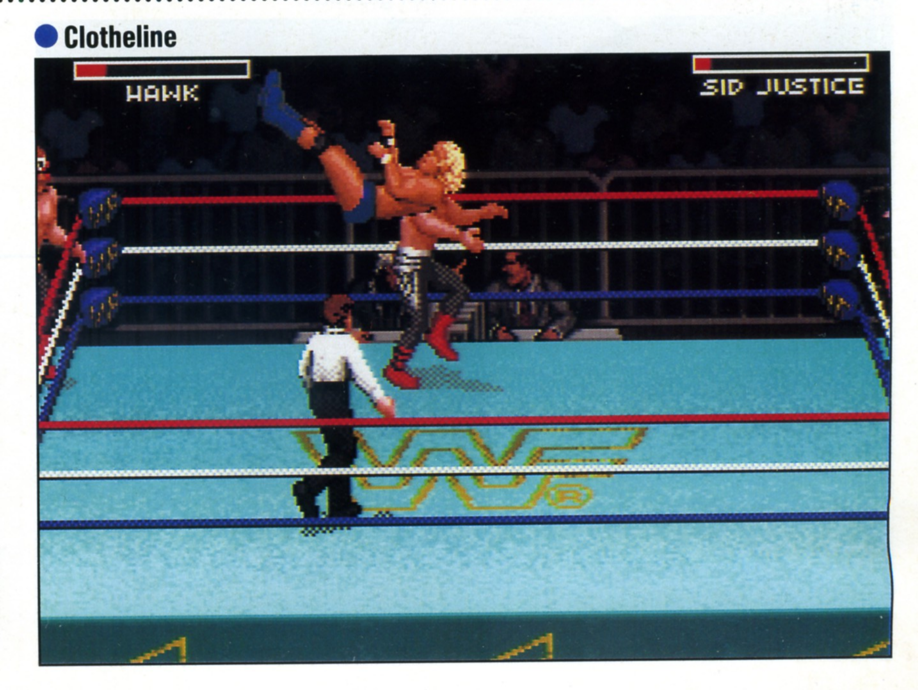


The Legion Of Doom: Hawk & Animal

Früher nannten sie sich die „Road Warriors", jetzt sind sie die „Legion Of Doom." Hawk und Animal sind zweifelsohne das zur Zeit beliebteste Tag Team. L.O.D. rules!



Clotheline





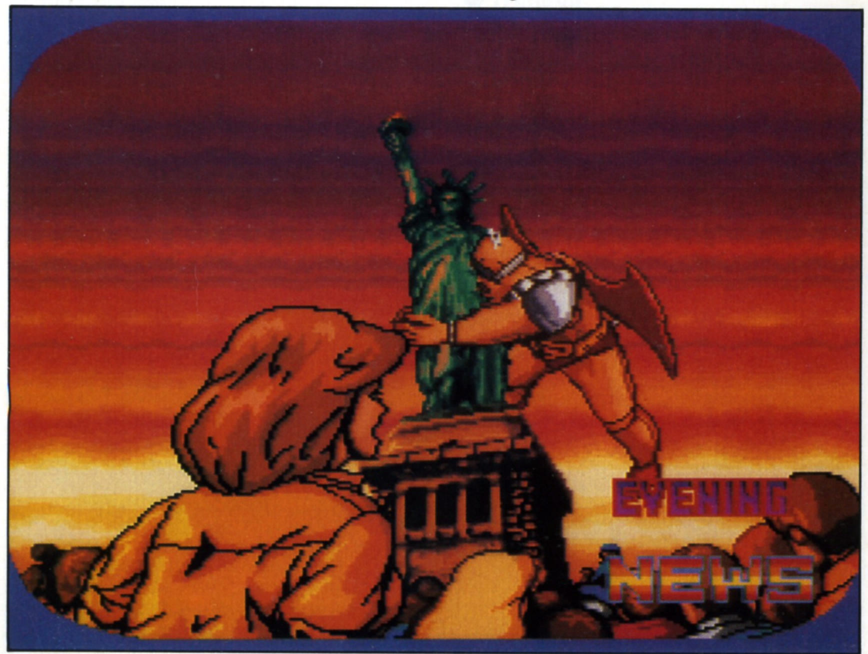
Turtle Power auf dem Super Nintendo

Am Anfang war der Comic... Dann folgten die TV-Serie, zwei Kinofilme, zwei Spiele auf dem NES und zwei auf dem Game Boy. „Cowabunga" wurde zum Schlachtruf einer ganzen Generation, „Turtle Power" zum Inbegriff von unglaublicher Stärke. Und hier sind sie wieder...

Ein Fall für die Turtles

„Und hier ist wieder April O'Neal mit den Nachrichten am Abend. Ich befinde mich soeben vor der Freiheitsstatue in New York. Das heißt, nicht mehr lange, wenn nicht bald etwas geschieht. Ein riesiges Monster ist gerade dabei, die Freiheitsstatue zu stehlen. Wir brauchen dringend Hilfe..!"

Die Turtles feiern gerade die Eröffnung einer neuen Pizzeria in der 52. Straße, als sie April in den Abendnachrichten sehen. Sofort machen sie sich auf den Weg, das Monster aufzuhalten. Als sie am Tatort ankommen, ist es jedoch schon verschwunden. Mit der Freiheitsstatue! Dahinter können doch nur Krang und Shredder stecken! Doch bevor sie noch „Cowabunga" sagen können, werden sie durch einen Zeitstrahl in die Vergangenheit geschickt.



Wie hättet Ihr's gerne?

Auf dem Titelbildschirm könnt Ihr Euch aussuchen, welches Game Ihr spielen wollt. Es gibt vier Möglichkeiten!

● **1 PLAYER – 2 PLAYERS**

Alleine oder zu zweit könnt Ihr Shredders Fußsoldaten niedermachen.

● **TIME TRIAL**

In diesem Modus könnt Ihr die Actionszenen auf Zeit durchspielen.



● **VERSUS**

Die Turtle-Version von „Street Fighter II". Hier heißt es: Nur ein Turtle kann gewinnen!





Alle Macht den Teenage Mutant Hero Turtles

LEONARDO



Leonardos Waffe sind zwei messerscharfe Katana-Schwerter, die er sehr gezielt einsetzen kann. Auch wenn es die anderen Turtles manchmal stört, betrachtet er sich doch als ihr Anführer.

Power-Daten

Angriff (normal)	5
Angriff (rennend)	5
Angriff (Spezial)	5
Verteidigung	5
Geschwindigkeit	5

Leos Spezial-Attacke



Leonardo dreht sich im Kreis und schwingt dabei seine Katana-Schwerter. Nicht schlecht!

MICHAELANGELO



Mit seinem Nunchaku ist Mike ein Meister der Verteidigung. Auch seine Angriffskraft ist nicht von schlechten Eltern, wenn er auch mit der Schnelligkeit so einige Probleme hat.

Power-Daten

Angriff (normal)	6
Angriff (rennend)	4
Angriff (Spezial)	6
Verteidigung	6
Geschwindigkeit	4

Mikes Spezial-Attacke



Mit ausgestrecktem Nunchaku startet Michaelangelo einen Überraschungsangriff.

DONATELLO



Donatello ist ein echter Pizza-Fan! Aus diesem Grund hat er schon lange nicht mehr sein Idealgewicht und ist sehr langsam. Seine Spezial-Attacke dagegen ist ein echter Hammer.

Power-Daten

Angriff (normal)	5
Angriff (rennend)	5
Angriff (Spezial)	7
Verteidigung	4
Geschwindigkeit	3

Dons Spezial-Attacke



Donatello schwingt sich auf seinen Bo-Schlagstock und wuchtet sich auf den Foot-Clan.

RAPHAEL

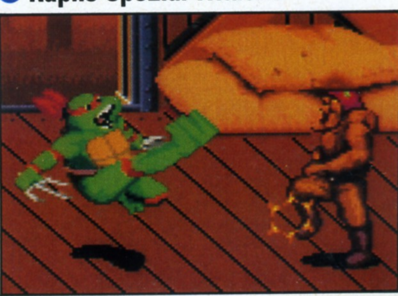


Er ist der stärkste und schnellste Turtle. Doch leider hat Raphael nur eine relativ kurze Reichweite, was ein großer Nachteil ist. Seine Waffe ist der Dreizack aus echtem Silber.

Power-Daten

Angriff (normal)	4
Angriff (rennend)	8
Angriff (Spezial)	8
Verteidigung	3
Geschwindigkeit	7

Raphs Spezial-Attacke



Mit einem gewaltigen Fußtritt beseitigt Raphael alles, was ihm in den Weg kommt.

„Igitt! – Mutierte Kampfschildkröten..!"

„Hey, hat hier jemand etwas gegen die Turtles gesagt? Okay, dann gibt es Ärger! Und zwar oberturtlemäßigen Ultraärger!"



„Grüß den Mann-im-Mond von mir."

Jetzt fliegen Euch die Soldaten des Foot-Clan auch noch um die Ohren. Dieser Gag ist absolut einzigartig. Natürlich dank des 3-D-Chips im Super Nintendo.

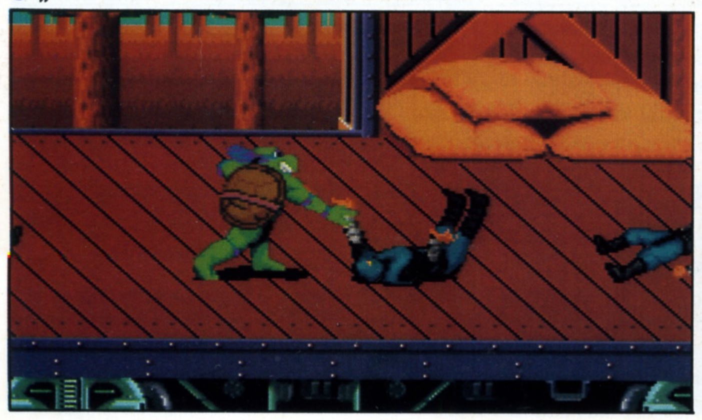
„Mach mich nicht an!"

Seid Ihr schon einmal von einer angriffslustigen Schildkröte angerempelt worden? Nein? – Glück gehabt!





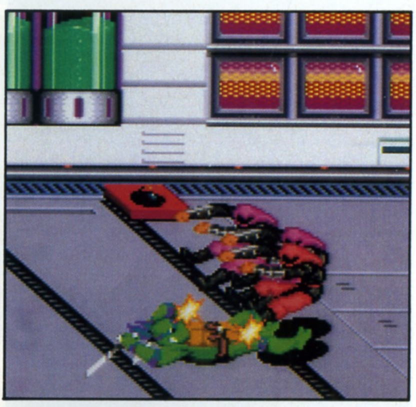
„Und zack – und zack – und nochmal!"



Und hier noch die brutalste aller Turtle-Terror-Taktiken. Den „Mehrmaligen Schulterwurf" übersteht kein Fußsoldat, wenn er nicht gerade aus Gummi ist. Meister Splinters Training zahlt sich eben doch aus, wie man hier sieht.

„Ganz schön rutschig hier!"

Für die Turtles ist keine Pizza ölig genug, denn wo Öl ist, da läßt sich gut rutschen. Eine üble Angriffstechnik der Extraklasse.



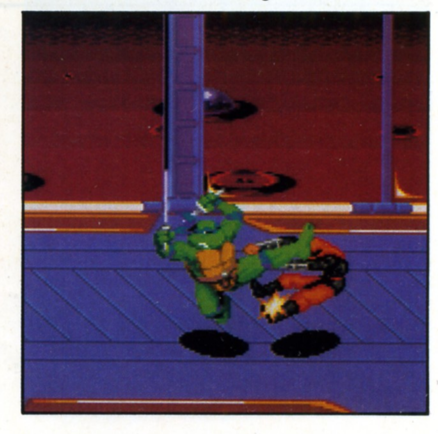
Ein Purzelbaum

Die Turtles könnten jederzeit in einem Zirkus auftreten. Jeder von ihnen beherrscht den Purzelbaum.



„Yeah! Turtle im Anflug"

Eine der ältesten Turtle-Kampftechniken ist der Kick im Flug. Meistens reicht der, um den Foot-Clan zu besiegen.





Die gnadenlosen Obermieslinge

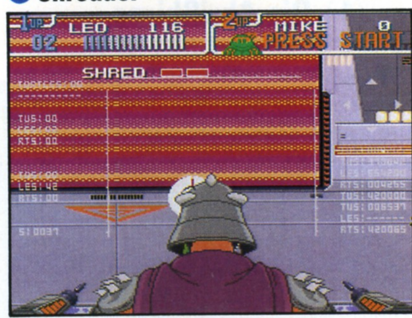
Wo sollten unsere Helden mit ihrer jugendlichen Turtle-Power hin, wenn es da nicht noch die Obermieslinge zu bekämpfen gebe!

Der Rattenkönig



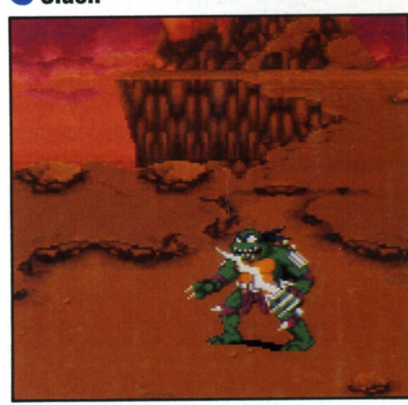
Der ungekrönte König der New Yorker Kanalisation schießt mit Torpedos und Wasserminen.

Shredder



Shredder ist am Ende, wenn ihm die Fußsoldaten um die Ohren fliegen. Schwierig!

Slash



Er ist der Herrscher über die prähistorischen Turtlesaurier, die leider ausgestorben sind.

Bebop & Rock Steady



Ein Dummkopf kommt selten alleine! Shredders unfähige Handlanger sind diesmal in Piratenkostüme geschlüpft. Ahoi Käpt'n!

Lederkopf



Dem Reptil mit dem überaus modernen Hut begegnen die Turtles im Wilden Westen.

Krangs Roboter



Der Roboter, in dem das Muttergehirn Krang lebt, ist einer der stärksten Gegner für die Turtles. Aber alles ist zu schaffen.

Krang



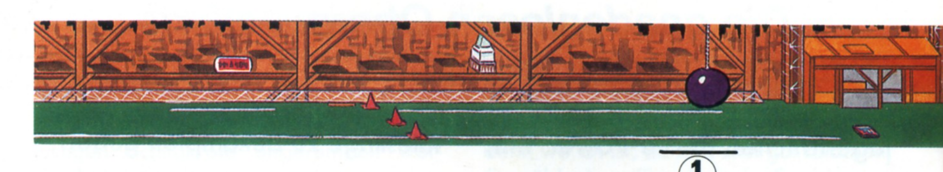
Und nun die vorletzte Runde: Mutierte Schildkröte gegen konserviertes Hirn.

1. Schauplatz

BIG APPLE 3 A.M.

„Big Apple" nennen die Bewohner New York's ihre Stadt und „3 a.m." bedeutet nichts anderes als 3 Uhr. Ein schöner Morgen also, in der amerikanischen Millionenstadt?





① Die Abrißbirne

Wie wäre es mit einer Portion Schildkrötencremesuppe? Kein Problem, wenn Ihr Euren Turtle geschickt unter die Abrißbirne steuert. Falls Ihr allerdings keinen Hunger habt, laßt es lieber! Achtet auf den Schatten der Kugel.



Gigantisch! – Der gewaltige Aufprall der Abrißbirne macht alles platt!

② Hier ist „Krang Robot"!

Während Ihr gerade dabei seid, den Fußsoldaten Manieren beizubringen, erscheint die Visage von Krangs Roboter. Aus seinen Augen feuert er tödliche Laserstrahlen ab, die aus jedem Turtle gegrillte Froschschenkel machen.



3 Uhr in New York! Ein ganz gewöhnlicher Morgen für die Turtles.

2. Schauplatz

ALLEYCAT BLUES

Während Straßenkatzen ihren Katzenjammer in einen modernen Blues umsetzen, ist auf der Straße die Hölle los. Die Turtles haben alle Hände voll zu tun.



① Ein Hinterhalt

Zum Glück sind die Turtles mit ihren asiatischen Ninjawaffen immer gut gerüstet, wenn etwas Unerwartetes geschieht. Plötzlich erscheinen mehrere Angehörige des Foot-Clans und attackieren die Turtles. Wirklich heimtückisch.



Von überall kommen sie her. Sogar in der Kanalisation halten sie sich versteckt.

② Eingezäunt

Die Polizei von New York wird mit Shredders jüngsten Terroranschlägen längst nicht mehr fertig. Aber zum Glück gibt es da die Turtles, die sich diesmal am Zaun des Nationalmuseums der Sache annehmen.



„Die Turtle-Jungs machen niemals schlapp!" Wie Recht doch Frank Zander hat!

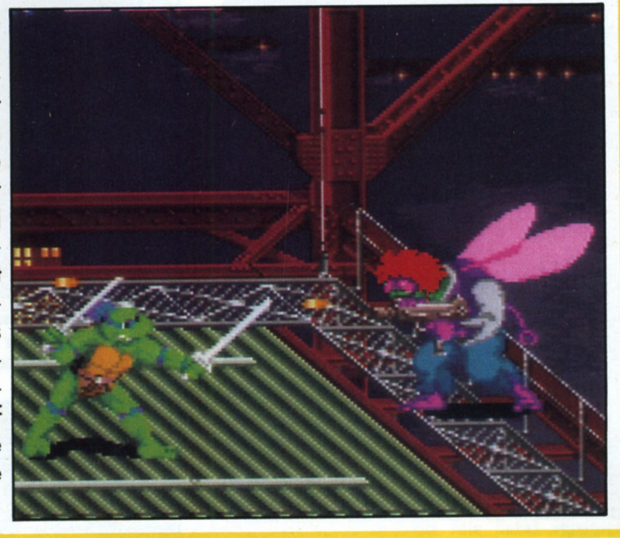




2

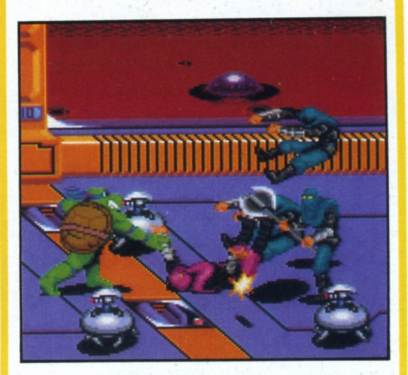
Der unsägliche Baxter

Durch ein kleines Unglück bei einem Versuch mit Insektengift wurde der Wissenschaftler John Baxter in eine Fliege verwandelt. Aus Frust hat er sich nun Krang und Shredder angeschlossen und kämpft auf der Seite der Bösen gegen die Turtles und andere selbsternannte Helden. Achtet besonders auf „DIE HAND", eine einzigartige Waffe von Baxter.

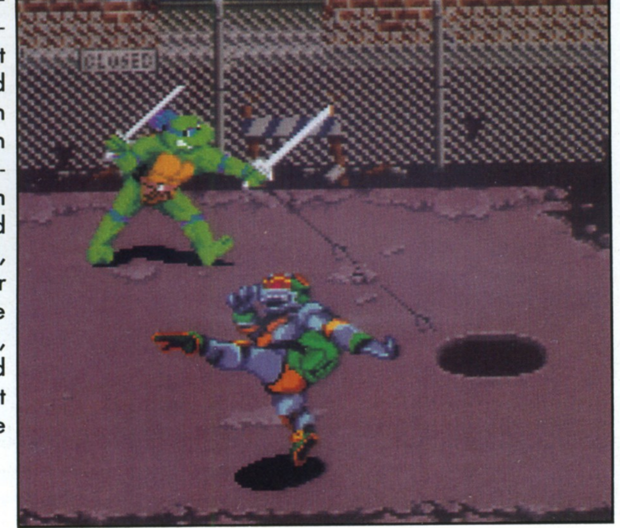


Es kommt auf das WIE an

Für jeden besiegten Gegner gibt es einen Punkt. Werft Ihr ihn aus dem Fernsehapparat, erhaltet Ihr 3 Punkte. Wenn Ihr ihn mehrmals auf den Boden schleudert, gibt es zwei Punkte. Übt alle Angriffstechniken, damit Ihr eine Menge Punkte bekommt.



Packt die Fußsoldaten bei den Händen und schleudert sie mehrmals zu Boden. Das *sieht* gut aus und gibt außerdem 2 Punkte.



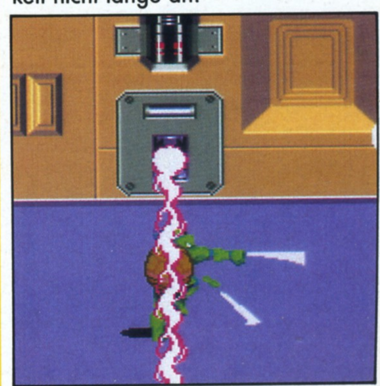
2

Hardrock mit Metalhead

Bevor Ihr den zweiten Schauplatz verlassen könnt, müßt Ihr an Metalhead vorbei, der einen ganz besonderen Laserrevolver besitzt. Außerdem springt er so wild durch die Gegend, daß selbst der schnellste Turtle Schwierigkeiten hat, ihn einzufangen und anzugreifen. Jetzt wäre es Zeit für eine Spezial-Attacke. Let's rock! Cowabunga!

Für kurze Zeit unverwundbar

In dem Moment, in dem ein Turtle eine Spezial-Attacke ausführt, ist er unverwundbar. Das ist an manchen Stellen im Spiel ganz praktisch (Laserstrahlen, Wasserminen). Eine Technik, die man beherrschen sollte. Allerdings hält die Unverwundbarkeit nicht lange an!



Kann unter Umständen lebenswichtig sein: Die Spezial-Attacke. Für kurze Zeit sind die Turtles unverwundbar.

3. Schauplatz – Sewer Surfin'

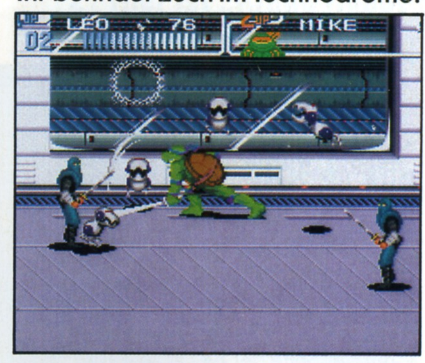
Die Turtles leben mit Meister Splinter unter den Straßen von New York, in der Kanalisation. Ihr liebstes Hobby ist das Kanalsurfen.



Leonardo ist ein fanatischer Kanalsurfer! Die Fußsoldaten aber auch!

4. Schauplatz

„Let's Kick Shell", kommentiert der Off-Sprecher die 4. Runde im Kampf Turtles gegen Foot-Clan. Ihr befindet Euch im Technodrome.



Im Inneren des Technodromes begegnet Ihr einigen Robotern, die Shredder speziell für den Kampf gegen die mutierten Schildkröten konstruiert hat. Viel Glück!



Im Aufzug geht es nach oben zu Shredders Schaltzentrale. Doch auch hier lassen die Soldaten des Foot-Clan den Turtles keine Ruhe.



Oben erwartet Euch Shredder. Ihr könnt ihn nur besiegen, wenn Ihr ihm einige seiner Fußsoldaten auf die Birne werft. Achtet auf Shredders Visir.

5. Schauplatz – Prehistoric Turtlesaurus

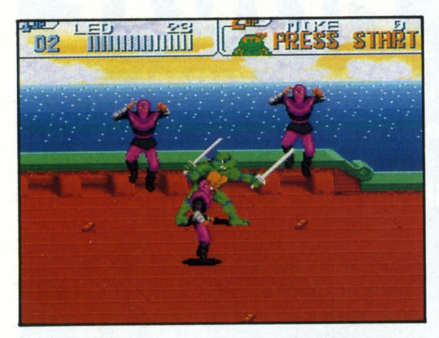
Aus Wut über die Turtles schickt Shredder sie in die Steinzeit zu den prähistorischen Turtlesauriern, die alles niederwalzen.



Wer stirbt hier aus? – Die Turtles oder die Saurier?

6. Schauplatz – Skull And Crossbones

Shredders Teleportstrahl transportiert die Turtles nun in das Zeitalter der Piraten. Hier müssen sie auf einem Segelschiff beweisen, daß sie auch als Schildkröten einen Kahn entern können. Backbord voraus!



Hier müssen keine Planken geschrubbt, hier muß gekämpft werden. Und zwar mit allen Tricks, die ein Turtle kennt.



Die bombastische Kanonenkugel läßt Leonardo völlig kalt, denn er hat schon vorher auf ihre Rollrichtung geachtet. Solltet Ihr auch tun!

8. Schauplatz

Wir befinden uns in der Zukunft. Fliegende Skateboards und mutierte Geisterfahrer. Am Ende waret Krangs Roboter.



Eine Prise Rad Racer, ein Hauch von F-Zero und fertig ist der Neon-Highway als Kampfarena für die Turtles.

7. Schauplatz – Bury My Shell...

Langsam rollt der Zug durch die Prärie des Wilden Westens. In den Waggons befinden sich Fußsoldaten, Cowboys, Indianer und – natürlich Turtles. Gute Reise!



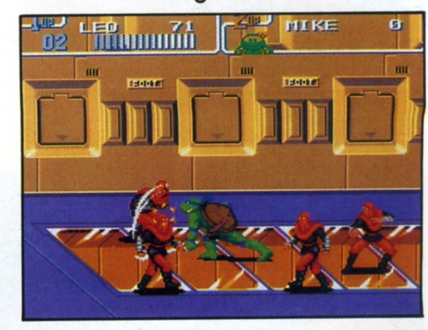
Vorsicht! Hinter dem Cowboykostüm (siehe Foto links) versteckt sich ein heimtückischer Fußsoldat. Wie immer müßt Ihr ihn beseitigen, um weiter nach rechts gehen zu können. Habt Ihr genug Turtle-Power?



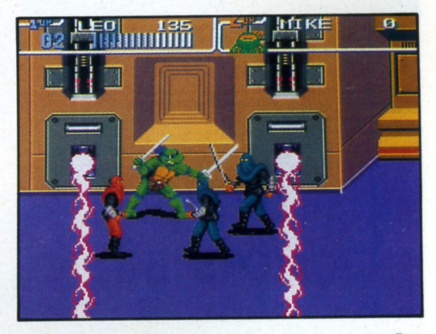
Hinten steht eine Kiste mit Sprengstoff. Zerstört sie, damit die Explosion die Gegner im Bild zerstört.

9. Schauplatz

Die Sternbasis. Wo noch kein Turtle jemals zuvor war. Unheimlich unbekannte Hightech-Welt.



Auf Krangs Sternbasis ist Endzeitstimmung angesagt und der Foot-Clan zeigt sich von seiner übelsten Seite. Gleich ist es soweit...



Kurz bevor Ihr zu Krang kommt, müßt Ihr an den Entmaterialisierungsstrahlen vorbei, die bevorzugt auf Turtles zielen.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE™

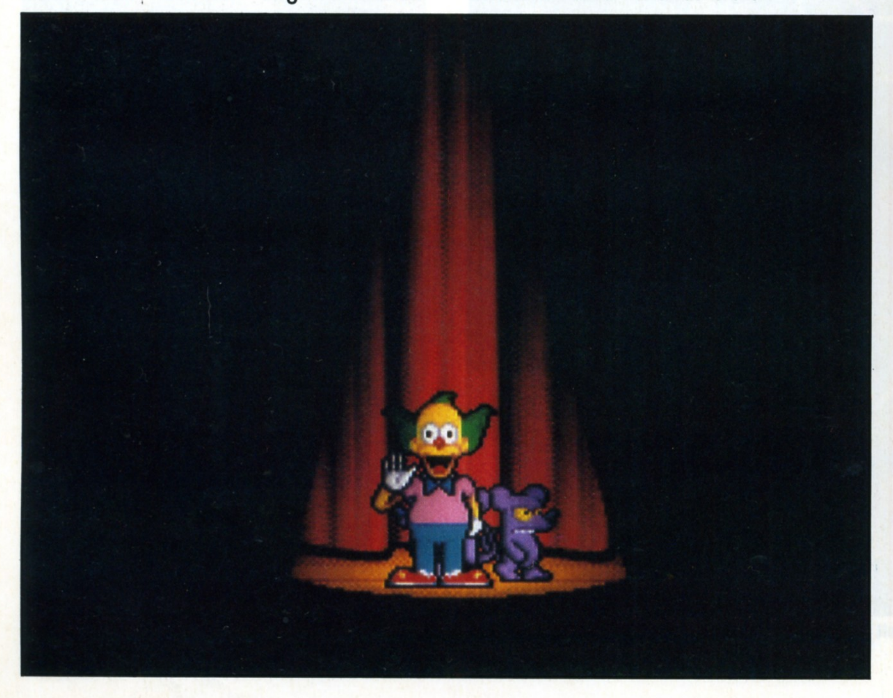
Ratten, nichts als Ratten!

In superstarken Labyrinthen führt Krusty, Barts Lieblingsclown, die Ratten ihrem Schicksal entgegen!

Ei karamba, dämliche Ratten!

Das Fun House ist zur Zeit wirklich keine wahre Freude. Der Kammerjäger hat schon die Flucht ergriffen. Nun nimmt Krusty die Sache mal selbst in die Hand!

Dazu hat er sich seinen größten Fan Bart Simpson plus Daddy Homer, Sideshow Mel und Corporal Punishment herbeizitiert. Mit äußerst ungewöhnlichen Methoden lockt Krusty die kleinen nervigen Nager in die Falle. Er hat da seine ganz eigene Methode entwickelt – erinnert ein wenig an den Rattenfänger von Hameln, denn die Viecher laufen genau dorthin, wo Krusty sie hindirigiert. Ein bißchen doof sind die schon – oder sind die Ratten von Krustys Charme hypnotisiert worden? Dabei zieht er eine große Show ab, sobald sich Krusty auch nur der Schimmer einer Chance bietet.



Gründlicher Hausputz



Brav folgen die Ratten dem Weg, den ihnen Krusty zeigt – auch wenn dieser ins Verderben führt.



Und das Verderben trägt den Namen Bart Simpson. Seine Klöppelmaschine will er sich patentieren lassen!



Yipiieh! Das wäre geschafft! In diesem Raum treibt sich keine Ratte mehr herum!

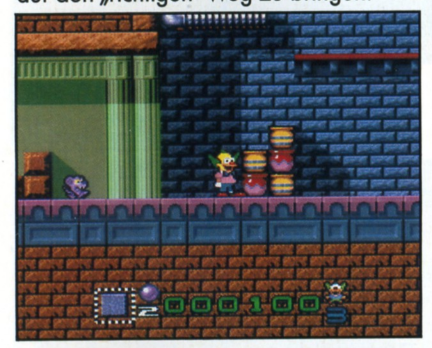


Auf zur großen Rattenjagd!

Gut, daß Krusty nicht besonders ordentlich ist! Überall liegen Sachen herum, die er nun für die Rattenjagd benutzen kann – vorzugsweise besonders hübsche Steinblöcke!

Treppen bauen

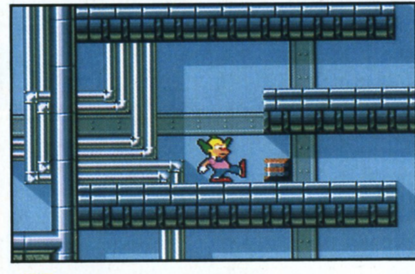
Wenn es den putzigen Ratten zu hoch ist, dann baut Krusty ihnen eben eine kleine Treppe mit Hilfe der Blöcke. Manchmal ist es auch notwendig, wirklich bis zum Äußersten zu gehen, um die Ratten auf den „richtigen" Weg zu bringen.





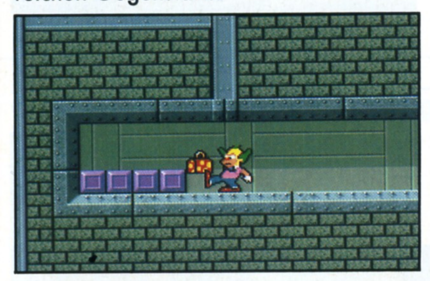
Kräftige Fußtritte

Diese besonders schweren Kickblöcke kann nicht mal ein kräftiges Kerlchen wie Krusty tragen, deshalb schiebt er sie mit heftigen Fußtritten vor sich her.



Magische Blöcke

Hier lohnt sich ein Tritt immer: Entweder öffnen die magischen Blöcke einen Geheimgang oder beinhalten einen hilfreichen Gegenstand.

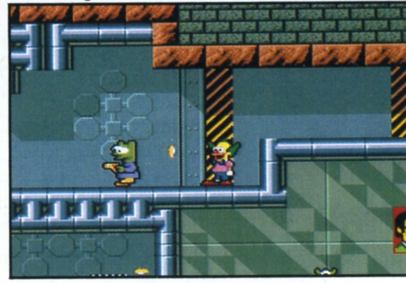


Ungewöhnlich

Auf solche Ideen kann auch nur ein Clown kommen: Er verteidigt sich mit Cremetörtchen und Bowlingkugeln.

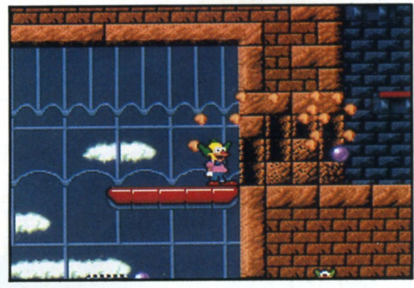
● Cremetörtchen

Werden auch „Custard Pies" genannt und verderben den merkwürdigsten Kreaturen den Magen. Schließlich backt Krusty die Dinger selbst!



● Bowlingkugeln

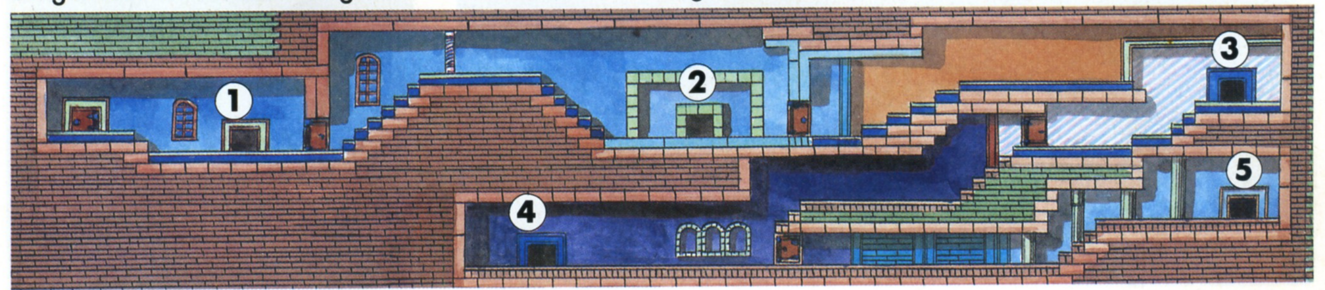
Oder sind es doch nur besonders gut aufgepumpte Bälle. Wie auch immer, sie werfen nicht nur Gegner um, sondern zerstören auch bestimmte Wände.



Die Eingangshalle des Fun House

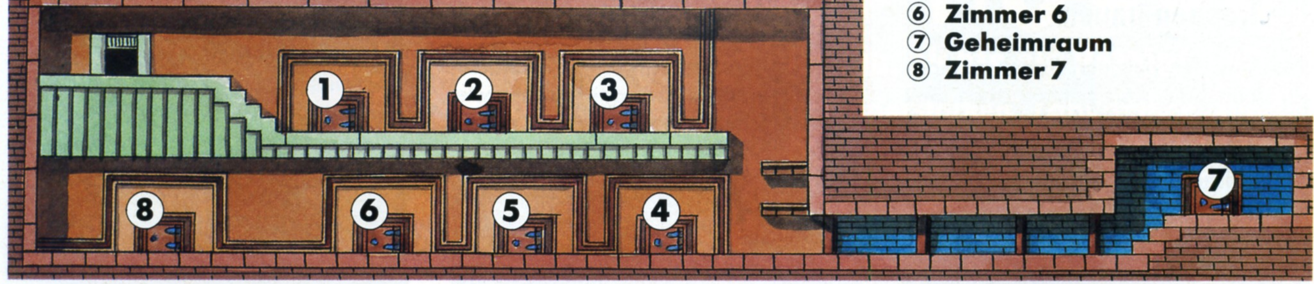
Alles nur Fassade! Wie so vieles in dem merkwürdigen Haus sind auch die Kamine in der Eingangshalle nur Attrappen. Dahinter verbergen sich die Gebäudeflügel mit zahlreichen Zimmern. Hat Krusty in einem Flügel die Ratten erledigt, öffnet sich die Zwischentür zum nächsten. Allerdings muß Krusty wirklich alles erledigt haben!

① **Gebäudeflügel 1**
② **Gebäudeflügel 2**
③ **Gebäudeflügel 3**
④ **Gebäudeflügel 4**
⑤ **Gebäudeflügel 5**



Gebäudeflügel 1

Relativ locker kann sich Krusty von Raum zu Raum den Ratten widmen. Was ihm vielleicht noch nicht bewußt ist: Hier lernt er, was er in den komplizierteren Gebäudeflügeln dringend wissen muß. Außerdem gilt es einen Geheimraum zu entdecken.



1. Zimmer 1
2. Zimmer 2
3. Zimmer 3
4. Zimmer 4
5. Zimmer 5
6. Zimmer 6
7. Geheimraum
8. Zimmer 7

Zimmer 1

Beeilung, Krusty!

Im ersten Raum ist alles nicht ganz so kompliziert, deshalb ist das das ideale Zimmer, um sich einen Zeit-Bonus einzustreichen. Also schnell die Ratten zur Bartman-Falle geleiten, alles einsammeln und nichts wie raus!



Zimmer 2

Und hinein mit ihnen!

Wie soll Krusty bloß die Ratten oben in die Falle kriegen? Natürlich mit Blower-Katapult. Wie das Bild zeigt, müssen die Nager erst auf den einen Blower drauflaufen, werden hochgeschleudert, dort vom nächsten Blower erfaßt und weg sind sie!



Zimmer 3

Wie von selbst!

Wenn die Plagegeister aus der Röhre herausfallen, landen sie in einem Loch. Gut, daß Krusty mit einem Block in der Nähe ist, so kann er ihnen doch schnell eine Treppe bauen. Bart kann sich da ein Grinsen nicht verkneifen!



Vorsicht, Schlangen!

Nicht nur Ratten, sondern auch Schlangen haben sich hier eingenistet. Allerdings sind die Viecher ganz verrückt nach Süßem. Ein, zwei Cremetörtchen werden die Giftspritzen schon aus dem Weg räumen!

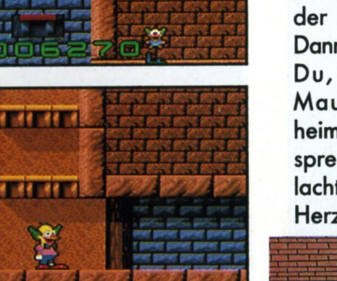




Zimmer 4

Ein Wahnsinns-Geheimgang!





Wie schon erwähnt: Die magischen Blöcke können wahre Wunder wirken! Der in Zimmer 4 zum Beispiel offenbart sein Werk erst, wenn Du aus dem Zimmer wieder draußen bist. Dann nämlich siehst Du, daß er die Mauer zum Geheimraum weggesprengt hat! Da lacht das Krusty-Herz!

Äußerst wackelig!

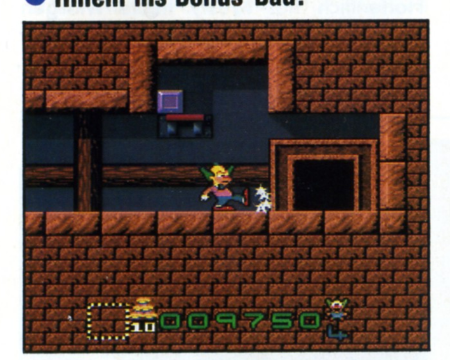
Die Ratten müssen durch die Röhre. Damit sie aber auch hineinfinden, muß Krusty den Block sozusagen wie eine Luftbrücke bauen: An den äußersten Rand der Plattform stellen und Block fallenlassen.





Zimmer 5

Hinein ins Bonus-Bad!

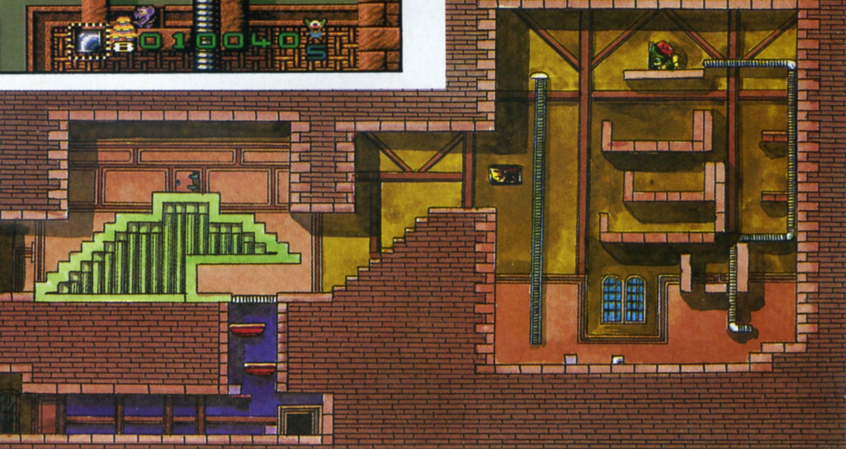


Wo ein magischer Block ist, ist auch ein Geheimnis! Ist doch klaro! In diesem Fall öffnet sich die Tür zu einem Bonusraum. Wenn Krusty es schafft in kürzester Zeit alle Bonusgegenstände einzusammeln, winkt ein Extraleben! „Ist doch echt Krusty-mäßig," meint der bescheidene Fernsehclown.

Ein paar Klempnerarbeiten gefällig?!



Da hat doch der Klempner den Krümmer vergessen. Damit die Ratten nicht immer wieder nach unten weiterlaufen – wie gesagt, Denken ist bei denen nicht – muß Krusty die beiden Rohre mit einem gekrümmten Rohr verbinden. Das Rohrstück liegt da irgendwo herum.

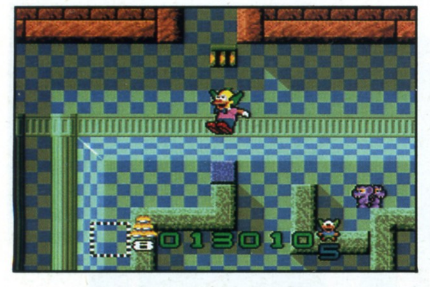


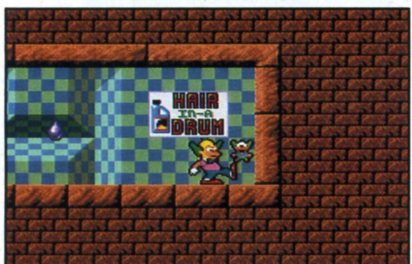


Zimmer 6

Super! Ein Extra-Krusty!

Hier geht es hoch zu einem netten kleinen Extra-Krusty. Der springlebendige Faxenmacher schafft aber den großen Sprung nach oben erst, wenn er sich mit einem Block selbst ein wenig heraufhilft.



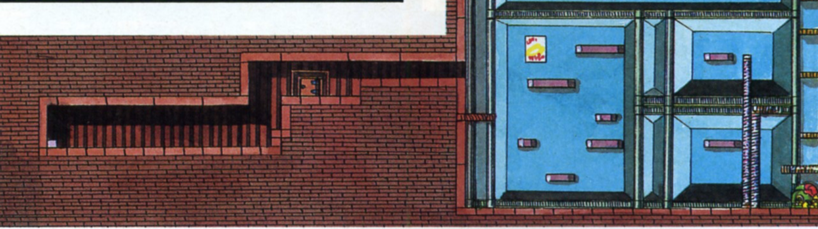


Kann ich helfen?

Das fragt Krusty nicht erst, sondern stellt den Ratten gleich seinen Block als Treppenersatz zur Verfügung. Brav nehmen die dieses Angebot an, was sie direkt zur Bartman-Falle bringt. Brav, nicht wahr?







Das Geheimnis des Geheimraums

Schnell sein!

Die blöden Ratten fallen kurz vorm Ziel ins Loch, wenn Krusty nicht schnell genug ist und das Loch mit einem Block stopft.

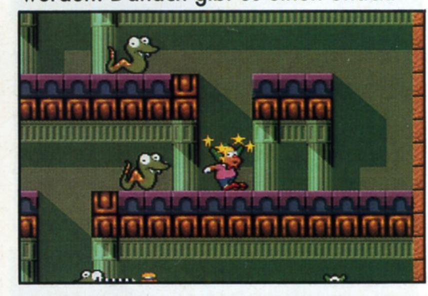
Schnelligkeit ist (eigentlich) keine Clownerei, aber in diesem Fall...! Gar nicht so geheimnisvoll, wenn man's weiß!



Zimmer 7

Eine Schlangengrube!

Hoffentlich hat Krusty heute Morgen gut gefrühstückt, sonst geht ihm hier sicher bald die Puste aus: Wo man hinblickt Schlangen, Schlangen, Schlangen! Cremetörtchen sollten da gut eingeteilt werden! Danach gibt es einen Snack!







Gebäudeflügel 2

Die Installateure haben sich in den Zimmern des zweiten Gebäudeteils nicht mehr die Mühe gemacht, alles unter Putz zu legen. Ergebnis: Ein heißes Röhrenlabyrinth!

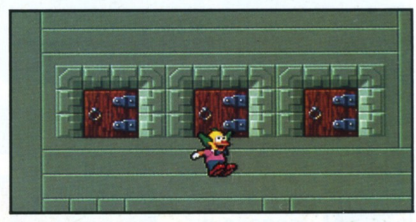
Besuch aus dem All

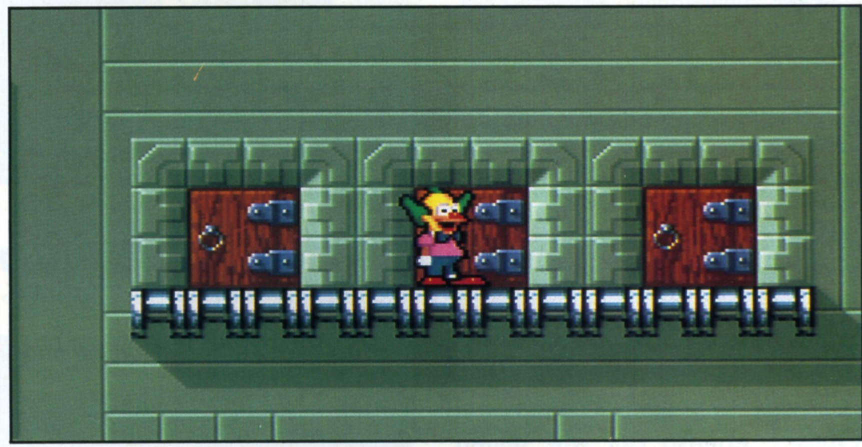
Gucken ja ein wenig dümmlich aus der Wäsche, sind aber echt gefährlich: Die Space Mutants! Da hilft nur umkegeln oder mit eklig süßem Cremetörtchen füttern.



Unerreichbare Zimmer?

Nein, das täuscht! Nur muß Krusty erst den magischen Block in einem der unteren Zimmer finden, damit die Plattform aus der Wand herauskommt. Dieser wertvolle Steinblock taucht auf, sobald in einem Geheimzimmer alles, aber auch wirklich alles eingesammelt wurde.





Gebäudeflügel 3

Das muß wohl alles für Riesen gedacht gewesen sein. Nirgends kommt Krusty hoch, ohne daß er die Sprungfedern benutzt.

Es hüpft der Hüpfer...

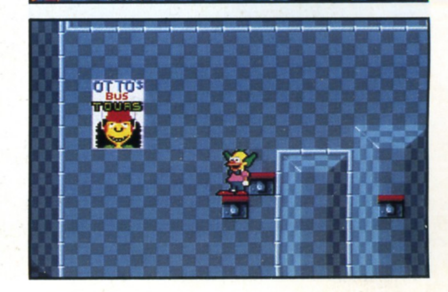
Wenn es ohne nicht geht, muß eben eine Sprungfeder her. Krusty kann sie sich holen und ablegen, wo er sie braucht. Diese Mühe muß er sich schon machen. Schließlich hat er als TV-Star gelernt: Wer hoch hinaus will, muß sich plagen! Und Sprungfedern benutzt man, wo man sie braucht!



Unsichtbare Plattformen

„Wie geht es denn hier weiter?" fragt sich der Hobby-Kammerjäger so manches Mal und hofft, daß sein nächster Schritt auf einer bislang unsichtbaren Plattform landen wird.





ROAD RUNNER'S Death Valley Rally™

Lauft um Euer Leben! Schnell!

So ein Vogel hat es schwer, wenn er nicht fliegen kann! Er muß laufen, laufen, laufen, denn der Fiesling von Coyote läßt einfach nicht locker!

Der ewige Kampf zwischen Roadrunner und Coyote

Beep! Beep! Generationen von Comic-Fans kennen den flotten Laufvogel mit dem schelmischen Grinsen ebenso gut wie seinen alten Widersacher, den Coyoten. Nun hat es sie in die Super Nintendo Welt verschlagen.

Unglaublich, was sich der „Hungarius Uncontrollibus" (lateinisch für „Coyote") alles einfallen läßt, um sich den freundlichen Roadrunner für's Abendessen zu krallen! Mal wirft er mit Hämmern, mal will er sogar mit der Dampfwalze sein Glück versuchen. Aber der Vogel mit der unnachahmlichen Hupe ist schnell, sehr schnell sogar, wenn er seinen Körner-Turbo einschaltet. Und sein Schnabel ist auch nicht von schlechten Eltern!



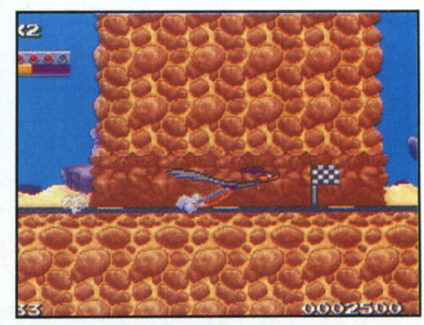
Schnell in Sicherheit bringen!



Mit einem eleganten Sprung geht es einfach über lebendige Hindernisse hinweg. Beep!



Fahnen hissen ist Roadrunners Lieblingshobby, denn das bringt heißersehnte Punkte. Beep! Beep!

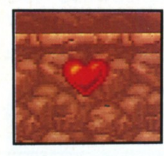


Na endlich, die karierte Fahne! Wenn er die passiert hat, ist Roady erst einmal in Sicherheit! Beep!

Sammlerobjekte

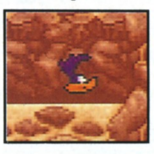
So einiges liegt am Wegesrande, das dem bedrängten Vogel helfen könnte – wenn er nicht daran vorbeiläuft! Zur Not kann man ja auch wieder zurückrennen!

● **Herzen**



Die bringen verbrauchte Energie sofort zurück! Ein Blick auf die Lebenspunktleiste oben links wird das bestätigen!

● **1-Up**



Bei so vielen Widersachern kann ein Extraleben wirklich nicht schaden.

● **Vogelfutter**



Das gibt die echte Wahnsinns-Turbo-Kraft. Nur wenn Ihr die Körner-Energie besitzt, könnt Ihr turbomäßig rennen.

● **Uhr**



Mit ihr kann man die Gegner einige Sekunden erstarren lassen. Jetzt kommt der Schnabel-Einsatz!

● **Schild**



Die Rettung in heiklen Situationen: Mit dem Schild wird Roadrunner für einige Sekunden unverwundbar!



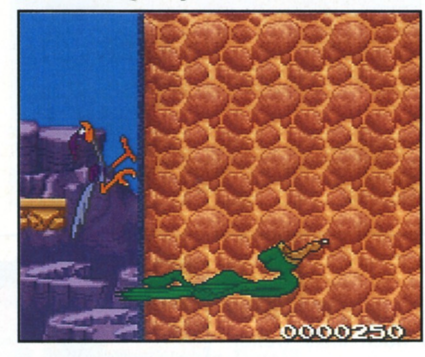




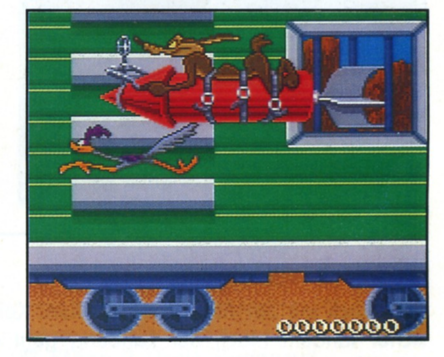
Die Vielfalt der coyotischen Ideen

So nervig dieser Coyote ja ist, eines muß man ihm lassen: Er hat Ideen! Mal schmeißt er sich in einen ausgesprochen häßlichen Dress, mit dem er fliegen kann. Dann wieder schnallt er sich die Düsen-Rollerskates an die Füße oder spielt Baron Münchhausen auf einer Rakete reitend! Es lohnt sich, ans Ende eines Levels zu gelangen . . . !

● **Der Flug-Coyote**



● **Der Raketen-Coyote**



● **Der Renn-Coyote**



● **Der Rollerskates-Coyote**



● **Der Loren-Coyote**



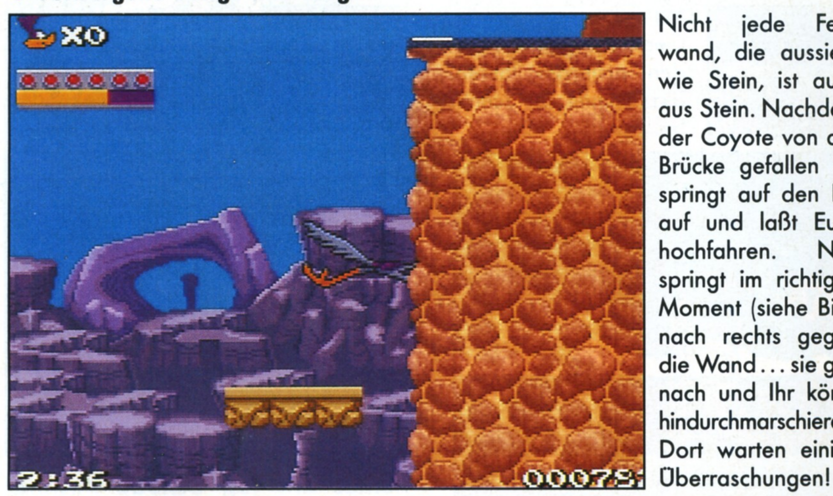


Stage 1 „Zippity Splat"

Mitten in der Wüste stehen riesige Felsbrocken herum. Das ist die Kulisse für den ersten Teil der Verfolgungsjagd. Mal rauf, mal runter – da ist es gut, wenn Roadrunner immer ein wenig Körner-Power hat, damit er die steilen Felswände herauf kommt. Vergeßt nur nicht die Flaggen zu hissen!

Stage 1 – 1 Bonustip

Verborgene Gänge und Wege



Nicht jede Felswand, die aussieht wie Stein, ist auch aus Stein. Nachdem der Coyote von der Brücke gefallen ist, springt auf den Lift auf und laßt Euch hochfahren. Nun springt im richtigen Moment (siehe Bild) nach rechts gegen die Wand . . . sie gibt nach und Ihr könnt hindurchmarschieren: Dort warten einige Überraschungen!



Die lila Flagge

Nach der lohnt sich zu suchen, denn sie bringt 10000 Punkte. In Stage 1 – 1 ist sie weit oben versteckt: Fahrt mit den Liften hoch, nachdem der Coyote von der Brücke gefallen ist, dann nach links weiter.





Stage 1 – 2 Bonustip

Einfach fallenlassen

Laßt Euch mit der Brücke runterfallen. Keine Angst, Ihr werdet sicher landen! Nach der Landung geht es nach links weiter. Was das alles soll? Nun, da unten wartet ein Extraleben auf Euch! Dafür lohnt sich schon ein kleiner Umweg, oder?









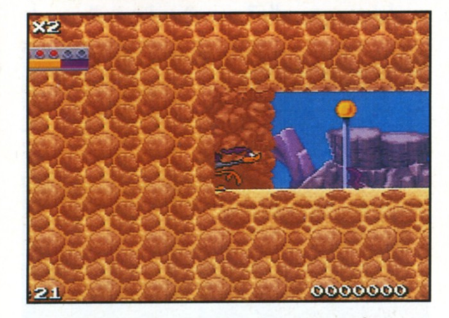
Stage 1 – 3 Bonustip

Verheißungsvolle Tiefe

Zunächst gleich nach dem Start hoch auf den Felsen, dann nach unten. In der Wand rechts ist ein Geheimgang, in den Ihr hineinspringen müßt, wenn Ihr ein paar Flaggen und Gegenstände finden wollt.







Stage 1 – 4 Bonustip

Pick, pick, pick, es war einmal!

Der Schwachpunkt der merkwürdigen Wüstenhöllenmaschine ist der Motor unten. Ein paar kräftige Hiebe mit dem Roadrunner-Schnabel und der Weg ist frei... na ja, so gut wie frei! Weitere Widersacher stehen schon Schlange!







Und was kommt dann?

Es liegt ein langer Weg vor dem netten Flitzevogel Roadrunner. Insgesamt fünf Stages mit je 4 Leveln muß er absolvieren, bevor er den Coyoten endlich los ist! Die Verfolgungsjagd führt durch Baugelände, über Züge, in eine Mine und sogar – unglaublich, aber wahr – auf einen fremden Planeten. Viel Spaß! Beep! Beep! So ein Coyote muß doch kleinzukriegen sein!

Stage 2 „Rock'n Rivel"



Was immer hier gebaut wird, die Gerüste stehen schon. Fallt ja nicht runter!

Stage 3 „Train Runnery"



Keine ruhige Bahnfahrt, sondern eine Begegnung mit Affen und einem Coyoten im Flugzeug, der Bomben wirft!



Eine ganz normale Familie –

behaupten sie von sich selbst. Lauter Verrückte – meinen andere. Nicht nur im Fernsehen und im Kino ein gruseliger Riesenspaß!

Gefährliches Versteckspiel!

Außer Gomez sind alle anderen Familienmitglieder wie vom Erdboden verschluckt. Lurch hat sich in seine Musik vertieft und Eiskaltes Händchen versteckt sich in seiner Kiste.

Sie haben nur auf Gomez, den feurigen und charmanten Hausherrn gewartet, damit der sich um seine Verwandtschaft kümmert. Aber wo soll er zuerst suchen? Der alte Familiensitz der Addams ist weitläufig und verwinkelt. Nicht einmal der Architekt kann sich an alle Geheimkammern und -gänge erinnern. Allerdings, wenn es um seine Familie geht, kennt Gomez kein Hadern und kein Zögern. Mutig stürzt er sich in die Suche und wenn es alles nicht schnell genug geht, wird er extrem ungemütlich! Eiskaltes Händchen fungiert als Wegweiser.



Eiskaltes Händchen hilft so gut es kann. Achtet auf das verschnörkelte A!

Werfen wir zunächst einen Blick in das Familienalbum der Addams – eine wohl einmalige Sammlung!

Gomez



Morticia



Großmutter



Onkel Fester



Wednesday



Pugsley



Butler Lurch



Eiskaltes Händchen



Nicht aufhalten lassen

Gomez weiß sich seiner Haut zu wehren, wenn es sein muß. Nicht umsonst hat er jahrelang Fechtunterricht bei seiner Gattin genommen.

Unbewaffnet

Das gehört zu seinem morgendlichen Training: Auf die Köpfe eigenartiger Kreaturen hüpfen.



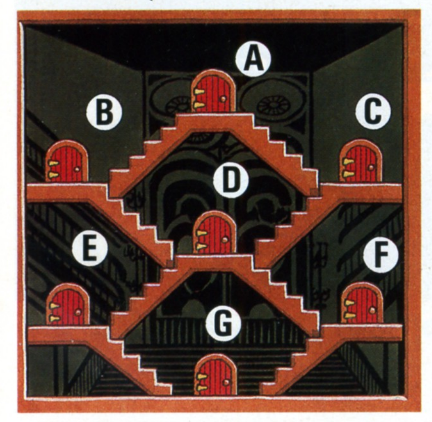
Mit Degen

Seine Lieblingswaffe. Mit ihm in der Hand stellt sich Gomez jedem Gegner. Vorausgesetzt das Timing stimmt!



Ein weitverzweigtes altes Gemäuer

Im Treppenhaus beginnt Gomez die Suche nach seinen Lieben. Doch wo soll er zuerst suchen? „Am besten erst einmal im gepflegten Garten," beschließt er.



Ⓐ Das Spielzimmer

Na ja, was die Addams so „Spiel" nennen: Morgenstern-Pendler und Guillotinen! Gomez muß hier schon sehr geschickt den selbst erfundenen Fallen ausweichen.



Ⓑ Bilder-Galerie

Zu schade, daß Gomez keine Zeit hat, die prachtvollen Portraits zu betrachten. Aber wenn selbst die Bärenfelle mit etwas undefinierbarem spucken . . . !



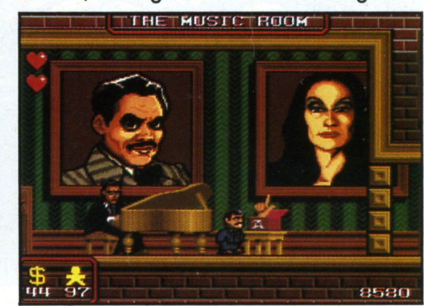
Ⓒ Küche

Der Abwasch ist wohl länger stehen geblieben und nun zum Leben erwacht. Links geht es zum Gefrierschrank, wo sich schon die Pinguine eingenistet haben.



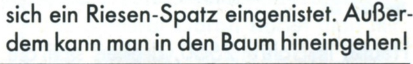
Ⓓ Das Musikzimmer

Ganz in sich versunken sitzt Lurch am Cembalo und spielt eine traurige Weise. Allerdings kann Gomez hier nicht viel ausrichten, solange die Mauer im Weg ist.



Ⓔ Der alte Baum

Ehrwürdig steht der knorrige Baum im Garten der Addams. In seinen Zweigen hat



sich ein Riesen-Spatz eingenistet. Außerdem kann man in den Baum hineingehen!



Ⓕ Gewächshaus

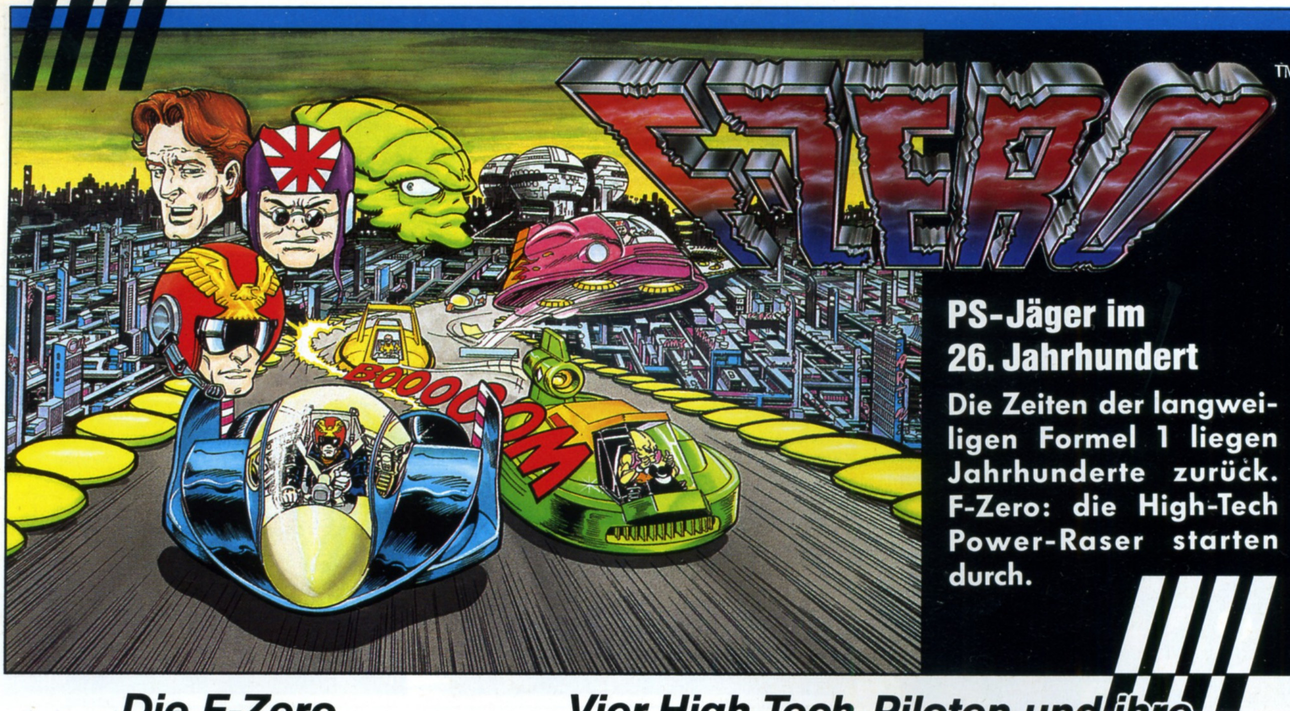
Das ist Morticias Hobby: Bedrohte Pflanzenarten! Gomez konnte sich noch nie so recht dafür begeistern angesichts explodierender Blumen und wilder Hasen.



Ⓖ Die Vordertür

Die Visitenkarte eines Hauses! Wenn man sich ansieht, ahnt man schon, was drinnen auf den Besucher wartet. Gomez: „Wir nennen es Zuhause!"





PS-Jäger im 26. Jahrhundert

Die Zeiten der langweiligen Formel 1 liegen Jahrhunderte zurück. F-Zero: die High-Tech Power-Raser starten durch.

Die F-Zero Geschichte

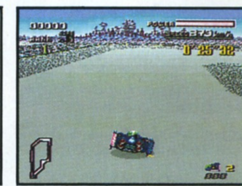
Heute, im Jahre 2560, drehen sich die Uhren etwas schneller und es gibt ein Spektakel der Herzinfakt-Klasse: F-Zero! Wir Erdlinge stehen in Konkurrenz zu dem gesamten Universum. Als Arena dient uns die Rennstrecke von F-Zero und in drei Rennligen (Knight, Queen, King) müssen wir uns Erdlinge auf 15 Strecken gegen die Außerirdischen beweisen. Vier magnetische Renn-Gleiter stehen zur Wahl. Auf der Rennstrecke, 300 Fuß über der City errichtet, geht der Punk ab: Magnetfelder ziehen uns gegen die Streckenbegrenzung, Landminen wollen uns in die Luft sprengen und Eisfelder bringen uns zum Schleudern. Weiter geht es über Sprungschanzen, Energiekraftfelder und elektromagnetische Beschleuniger zu Sieg oder Niederlage.

Nur von den Schnellsten wird Notiz genommen!

Vier High-Tech-Piloten und ihre Maschinen

Die vier Piloten unterscheiden sich in ihren Stärken und Fähigkeiten. Man sucht sich die Piloten/Maschinen-Kombination aus, die dem eigenen Naturell am nächsten kommt.

Captain Falcon

Captain Falcon aus Port Town ist als gefährlicher Gangster-Jäger bekannt. Seine Maschine Blue Falcon erreicht 457 km/h und läßt sich auch für Anfänger gutmütig lenken.

Dr. Stuart




Dr. Stuart aus Mute City wurde in einer bekannten rennverliebten Arztfamilie geboren. Sein Renner Golden Fox ist in energiesparender Leichtbauweise konstruiert.

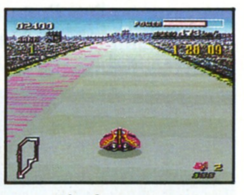
Pico




Pico vom Polipoto Stamm ist ein Berufsfahrer. Er ist kaltblütiger als eine Schlange im Gefrierschrank und flinker als ein Turbo-Wiesel auf Brautschau. Sein Renner Wild Goose ist gepanzert und hält viel aus.

Samurai Goroh



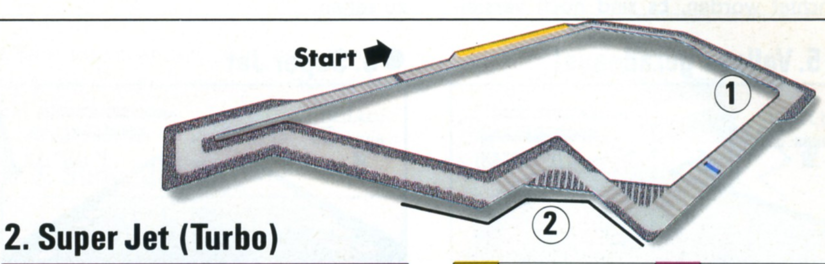


Samurai Goroh ist Chef einer intergalaktischen Diebesbande. Sogar sein Rennwagen Fire Stingray soll angeblich gestohlen sein: Ein gepanzerter Renner, der langsam beschleunigt.

Knight Liga

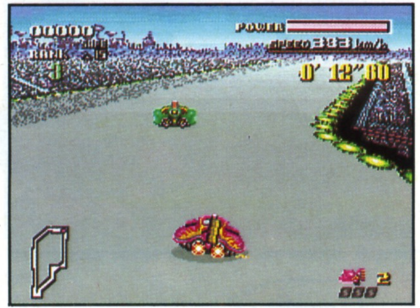
Mute City I

Ursprünglich hieß Mute City I Mutant City. Hier beginnt jedes Eröffnungsrennen aller drei Rennklassen. Eine Rennstrecke mit wenig Hindernissen und einer super-langen Geraden.



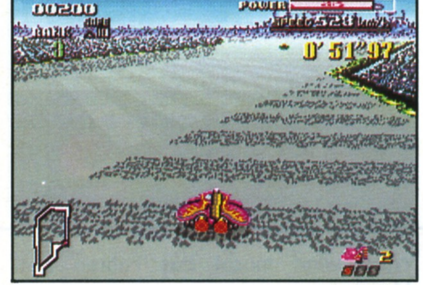
	Energiekraftfeld		Beschleuniger
	Unebenheiten		Magnetfelder
	Sprungschanzen		Landminen

1. Haarnadel-Kurve



Diese Kurve muß man sehr eng nehmen.

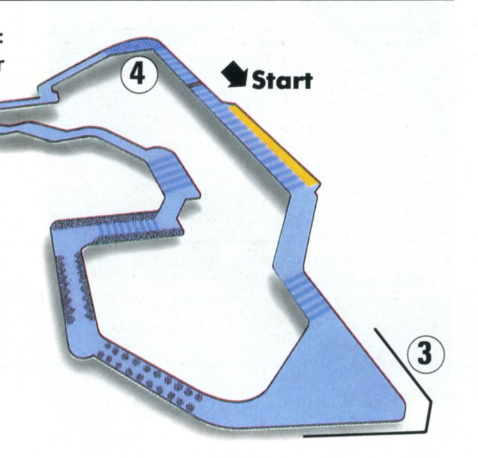
2. Super Jet (Turbo)



Benutze den Turbo und rase gerade über die Unebenheiten.

Big Blue

Big Blue ist eine besondere Rennstrecke: Sie wurde auf Wasser konstruiert. Dieser besondere Untergrund, der manchmal durchkommt, stellt besondere Anforderungen an den Fahrer.



3. Die Ideallinie



Keine Zeit verlieren und die Kurve eng nehmen.

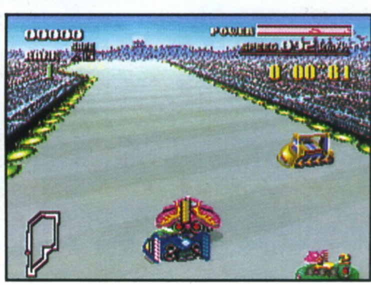
4. Nicht schlittern!



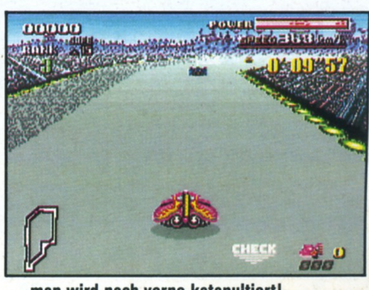
In der Wasserkurve vorsichtig die Richtung behalten.

Beschleunigter Start

Als Samurai Goroh startet man mit Fire Stingray immer in der linken Führungsposition. Um einen beschleunigten Start hinzulegen, muß man beim Start beschleunigen und gleichzeitig nach rechts vor das nächste Fahrzeug steuern. Nun bekommt man einen kräftigen Beschleunigungs-Stoß von hinten. So ein Start funktioniert auch mit anderen Fahrzeugen, ist dann aber nicht so effektiv.



Beim Start nach rechts steuern und . . .

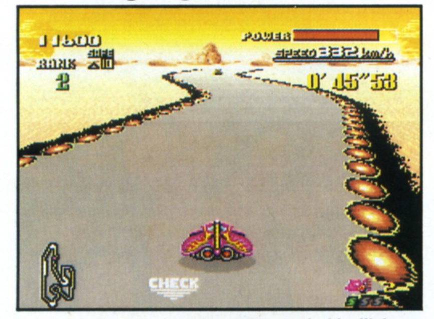


. . . man wird nach vorne katapultiert!

Sand Ocean

Diese Rennstrecke ist auf Wüstendünen errichtet worden. Es sind noch versteinerte Überreste der früheren Bewohner zu sehen.

● 5. Vollgas geradeaus!

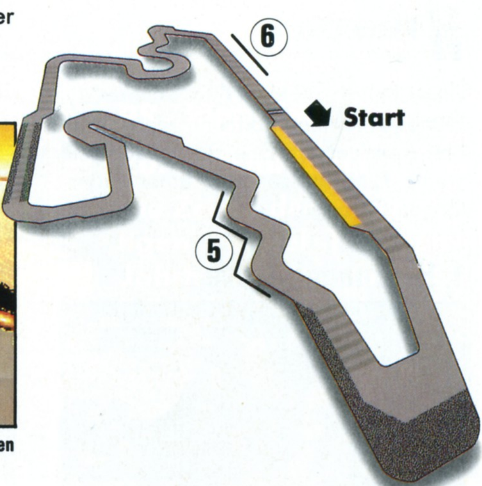


Bei den S-Kurven versuchen, die gerade Ideallinie zu finden.

● 6. Super Jet



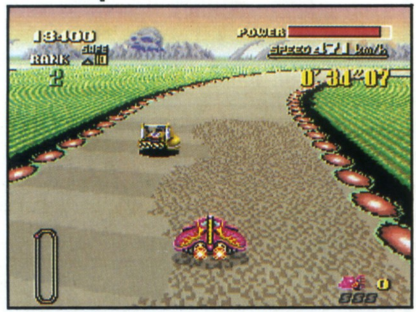
Den Turbo einschalten und über die Unebenheiten fetzen!



Death Wind I

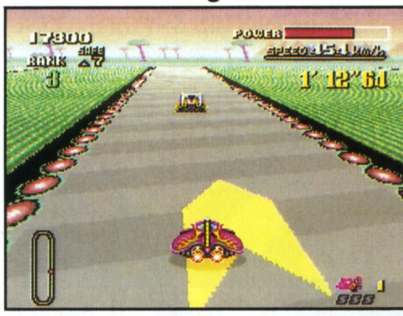
Diese Strecke, ein Oval, erscheint einfach. Doch es geht sehr eng zu und der Wüstenwind macht das Fahren zum Abenteuer.

● 7. Super Jet

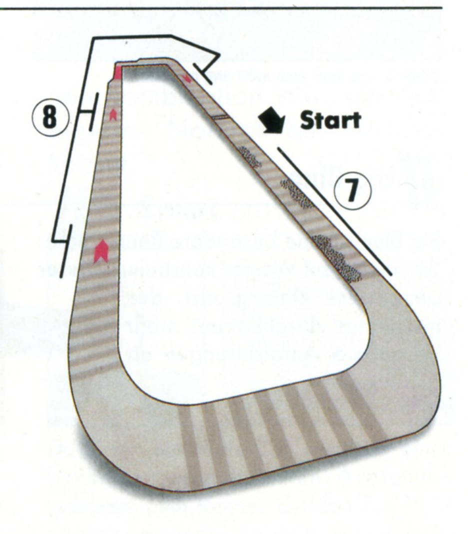


Mit dem Super Jet-Turbo möglichst in der Mitte bleiben.

● 8. Beschleuniger Power



Zielsicher die Beschleuniger treffen und auf über 900 km/h abziehen!

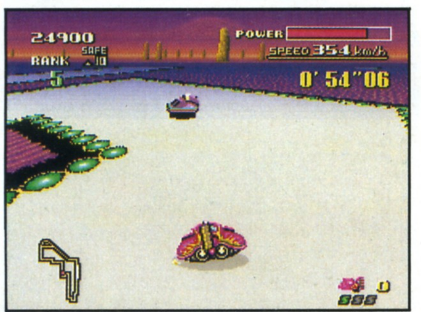




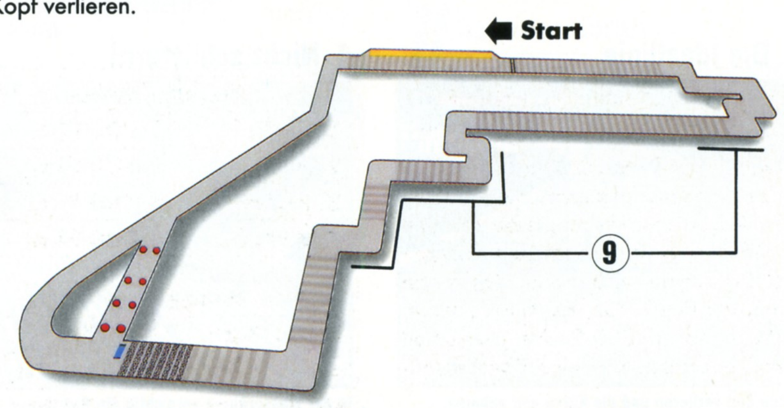
Silence

Diese Strecke der Stille besteht aus rechtwinkeligen Kurven. Eine Aufgabe für Kurvenartisten, die nicht so schnell den Kopf verlieren.

● 9. In der Mitte bleiben!



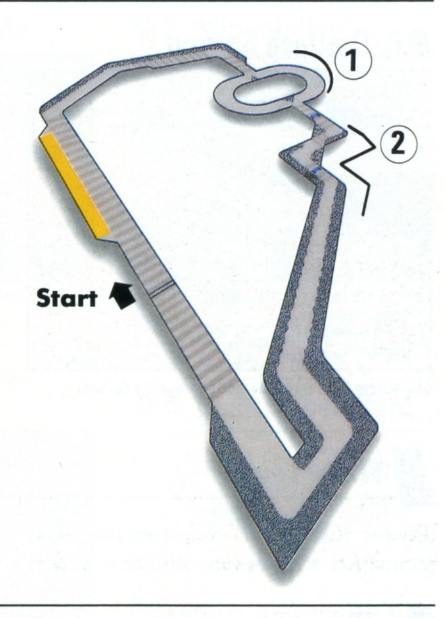
Vorsichtig durch die Kurven-Mitte und Vollgas auf den Geraden.



Queen Liga

Mute City II

Dieser zweite Teil des Mute City Kurses ähnelt dem ersten Teil sehr. Jedoch gibt es nun mehr Fahrbahnunebenheiten und einen Kurvenkreisel vor der Sprungschanze. Da muß man die Hände fest am Steuer halten.



1. Achtung Abzweigung!



Steuert nach rechts oder links, wo weniger Gegner fahren.

2. Super Jet



Nicht über die Sprungschanze, sondern Vollgas mit dem Turbo.

Port Town I

Diese Strecke ist nur für geübte Fahrer zu empfehlen: zwei Sprungschanzen und Magnetseitenbegrenzungen machen jedem zu schaffen. Auf den Geraden turbobeschleunigen! So machen es jedenfalls die F-Zero-Profis.

3
4
Start

3. Man springt nur zweimal!



Nach dem Start tauchen rechts zwei Sprungschanzen auf: Springt!

4. Reißt Euch los!



Gegen die Seitenmagnete nach rechts oder links lenken.

Bonus-Maschinen!

Nach jeder Runde und nach Abschluß des Rennens bekommt man Bonus-Punkte gutgeschrieben, je besser man mithalten konnte, um so mehr. Konkret: 6.100 Punkte winken maximal, wenn man alle fünf Runden gewinnen konnte. Wenn man 10.000 Punkte gesammelt hat, bekommt man eine Bonus-Rennmaschine.

Runden Bonus	
1. Platz	900 Pkt.
2. Platz	600 Pkt.
3. Platz	400 Pkt.
4. Platz	200 Pkt.

Rennen Bonus	
Erster Platz	2.500 Pkt.
Zweiter Platz	1.500 Pkt.
Dritter Platz	1.000 Pkt.

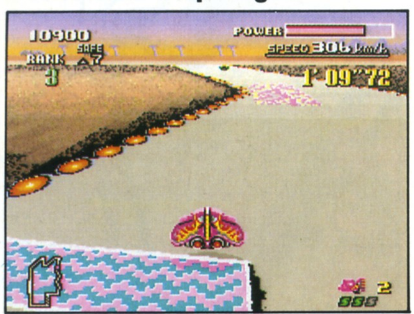


Gewinnt Eure Rennen und werdet immer besser!

Red Canyon I

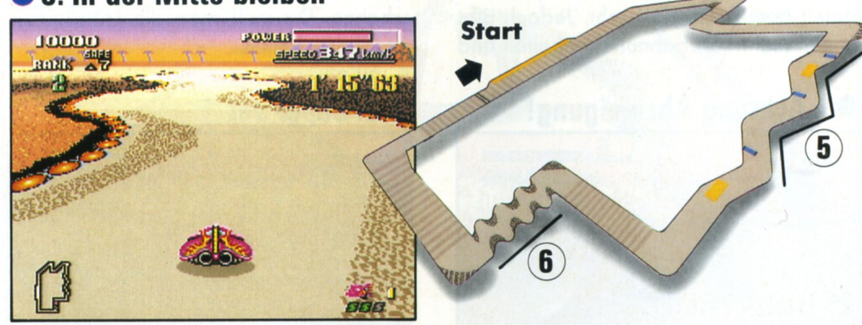
Das Rennen über die roten Felsen wird sehr schnell werden. Bei den Kurven in der Mitte bleiben und auf Schanzen warten.

● 5. Dreifach Sprung



Mit einem Satz über die Bodenmagnete fetzen.

● 6. In der Mitte bleiben

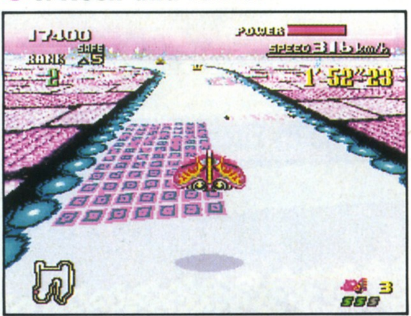


Ab durch die Mitte an den Unebenheiten vorbei.

White Land I

Dieser Kurs über eine vereiste, fast romantische Winterlandschaft bringt den geübtesten Fahrer ins Schleudern. Auf Fallen achten!

● 7. Hoch und runter



Start

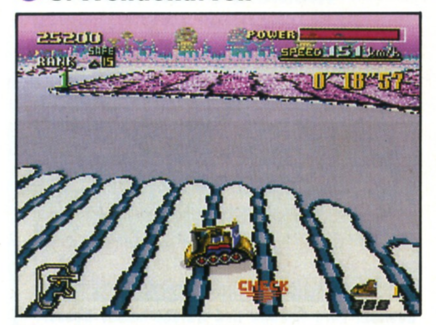
7

Über die Sprungschanzen und Steuerkreuz nach unten drücken, um den Sprung zu verlängern.

White Land II

Der zweite Schleuderkurs über Eis in der Queen Liga überrascht mit einer Gemeinheit nach der anderen. Augen offen halten!

● 8. Wendekurven

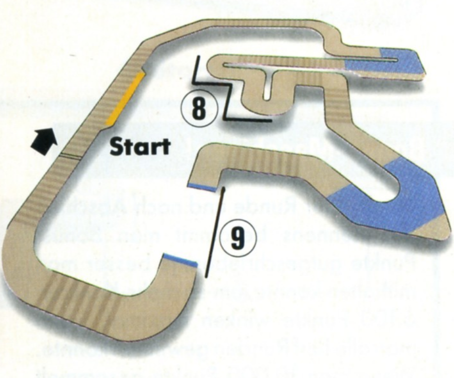


Kurz anbremsen und nicht ins Schleudern geraten.

● 9. Super Jet



Ohne Super-Jet in der ersten Runde: Steuerkreuz nach unten und rüber!

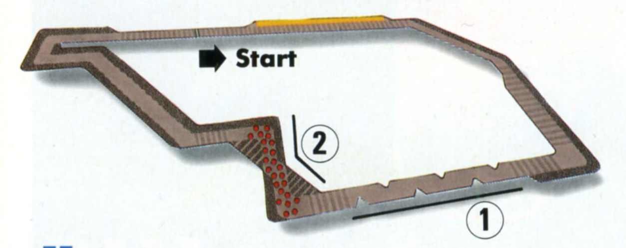




King Liga

Mute City III

Der dritte Mute City Kurs ist der engste von allen und nur von ausgesprochenen Experten zu meistern. Sehr schwierig.



1. Zackengerade



In der Mitte bleiben und durch!

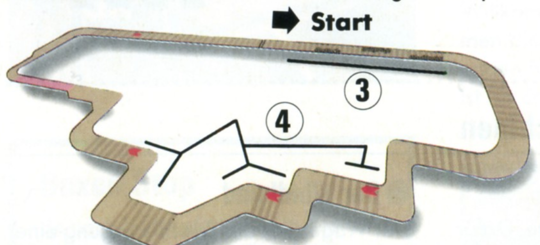
2. Minenfallen



Legt den Turbo ein und achtet auf Bodenminen.

Death Wind II

Auf der zweiten Todeswind-Strecke weht ein starker Wind und behindert alle Piloten. Benutze umsichtig den Super Jet.

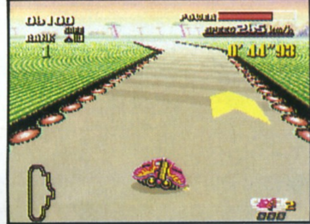


3. Super Jet



Auf der Geraden mit dem Turbo über Unebenheiten jagen.

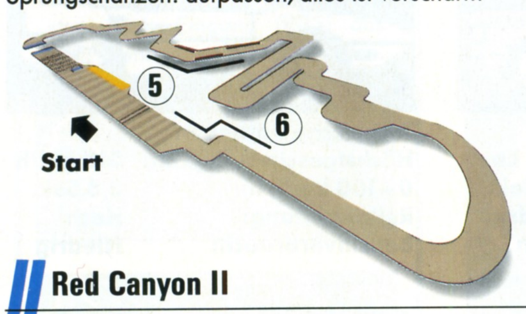
4. Nichts übereilen!



Über diese Beschleuniger verliert man leicht die Kontrolle.

Port Town II

Auch die zweite Port Town Strecke enthält die gefürchteten Sprungschanzen: aufpassen, alles ist verschärft!

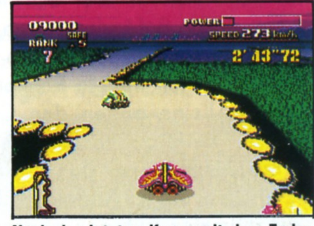


5. Gegensteuern



Nach rechts und links lenken, um den Magneten zu entkommen!

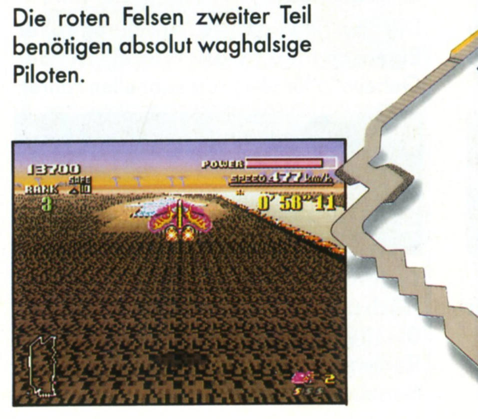
6. Super Jet



Nach der letzten Kurve mit dem Turbo ins Ziel jagen!

Red Canyon II

Die roten Felsen zweiter Teil benötigen absolut waghalsige Piloten.

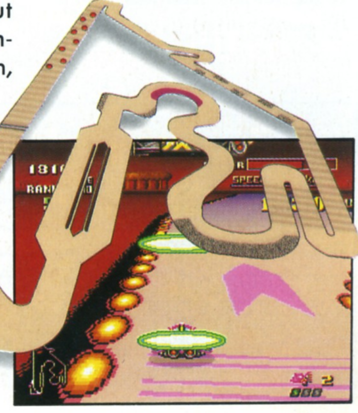




Fire Field

Fire Field ist das absolut schwierigste Stück im gesamten Wettkampf. Üben, üben, üben.

Start





PS-Jäger!

Los geht's! Das Super Nintendo Entertainment System wird zur rasenden, reifenquietschenden Rennmaschine.



Der Herzschlag heißer Motoren

Hochgezüchtete PS-Turbinen heulen nervös auf, die Start-Ampel schaltet von Rot auf Gelb, dann Grün – den Gang reinhauen, Vollgas. Die PS-Jäger legen los!

Top Gear heißt: Rennsport ohne Ende! Auf 96 Pisten in drei Schwierigkeits-Stufen durch 8 Länder fetzen, bis die Reifengummi qualmen. Nur die 5 besten können sich für weitere Rennen qualifizieren. Alleine gegen den Computer oder zu zweit gegen Freunde Rennen fahren: immer ist das aufregende Geschehen live zu verfolgen. Spieler 1 besitzt immer auf der oberen Hälfte des Bildschirmes die Übersicht und Kontrolle über seinen Rennwagen, Spieler 2 oder der Computer auf der unteren Hälfte des Bildschirmes.



Wahl der Rennmaschinen

Der Kannibale

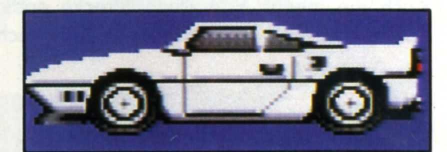
Der schnellste Raser auf der Piste. Dafür verbraucht er aber auch viel Sprit und muß öfters zum Nachtanken an die Boxen. Geschwindigkeit hat seinen Preis!



Technische Daten:	
Höchstgeschwindigkeit:	**235 km/h**
0–100 km/h in:	**6,1 Sek.**
Reifenhaftung:	**Niedrig**
Benzinverbrauch:	**Hoch**

Der Windhund

Der Wagen mit der Beschleunigung einer Rakete und der Straßenlage einer Dampfwalze. Nur der eigene Mut setzt Grenzen.



Technische Daten:	
Höchstgeschwindigkeit:	**210 km/h**
0–100 km/h in:	**3,6 Sek.**
Reifenhaftung:	**Hoch**
Benzinverbrauch:	**Niedrig**

Der Falke

Wie geschaffen, durch den Wind zu jagen! Er sieht am besten aus und fährt gutmütig für den Amateur.



Technische Daten:	
Höchstgeschwindigkeit:	**220 km/h**
0–100 km/h in:	**5,2 Sek.**
Reifenhaftung:	**Niedrig**
Benzinverbrauch:	**Mittel**

Das Wiesel

Die ausgewogenste Mischung aller Eigenschaften. Das Wiesel ist der Geheimtip für alle professionellen Fahrer.



Technische Daten:	
Höchstgeschwindigkeit:	**220 km/h**
0–100 km/h in:	**4,5 Sek.**
Reifenhaftung:	**Mittel**
Benzinverbrauch:	**Mittel**

Mit Vollgas durch die Welt

Die Rennstrecken in den USA sind sehr weitläufig und eignen sich gut dafür, verschiedene Wagentypen auszuprobieren. Der Profifahrer bekommt schnell ein Gefühl für den Streckenverlauf.



U.S.A.

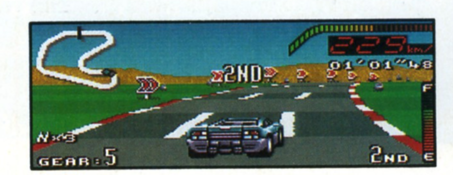
Las Vegas

Die glitzernde Spielerstadt in der Wüste hat eine lange Rennsporttradition. Die erste Rennstrecke in den Vereinigten Staaten (3 Runden) ist die einfachste. Sie eignet sich für hohe Kurvengeschwindigkeiten.



Los Angeles

Willkommen in Hollywood! Palmen säumen die Rennstrecke – also Achtung vor engen Kurven. Diese Strecke (3 Runden) ist für coole Sonnenanbeter.



New York

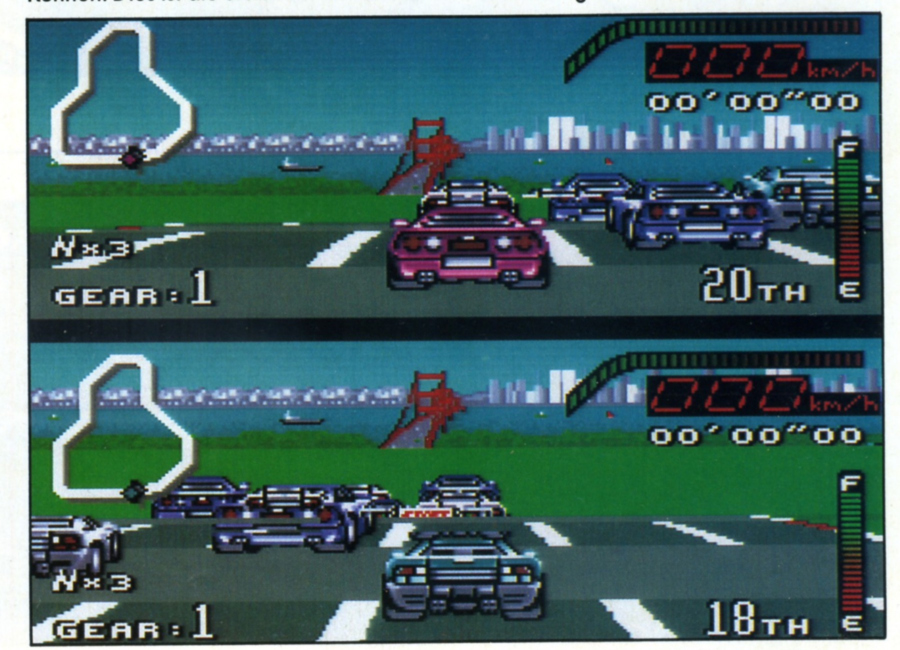
In New York erwarten die Fahrer ein aufregendes Nachtrennen durch die illuminierte Skyline der Großstadt. Ein echtes Erlebnis. 3 Runden. Diese Stadt hat eben mehr zu bieten als Freiheitsstatue, Wall Street und Broadway – viel mehr!





San Francisco

Erdbeben sind in nächster Zeit nicht zu erwarten, dafür aber ein paar rasante Rennen. Dies ist die erste Rennstrecke mit 6 Runden. Ein Boxen-Stop ist auf jeden Fall einzuplanen. Starte! Die Golden Gate Bridge erwartet Dich.

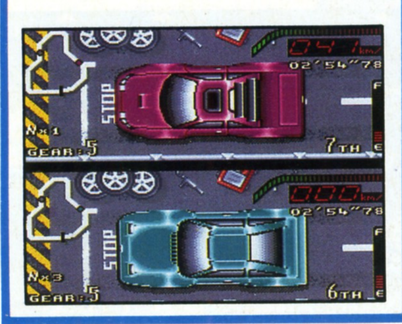


Boxen Stop

Je nach Wagentyp ist es in Rennen mit mehr als drei Runden notwendig, zum Tanken einen Boxenstop einzulegen. Wenn die Wagenanzeige „fuel low" (wenig Benzin) anzeigt, muß beim nächsten Boxen-Eingang (PITS) aus dem Rennen gefahren werden. Funktioniert ein Mal pro Runde.



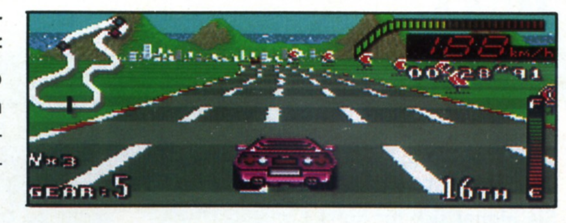




Südamerika

Rio

Der Falke wird auf dieser Strecke über 6 Runden auf jeden Fall einen Boxenstop einlegen müssen. Hinter dem zweiten Tunnel auf den Boxenstop links achten und sich einordnen.



Rain Forest

Auf dieser Rennstrecke folgt eine scharfe Kurve nach der anderen und es ist sehr schwierig hier ein Rennnen zu gewinnen. Doch Übung und Disziplin macht Sieger.



Japan

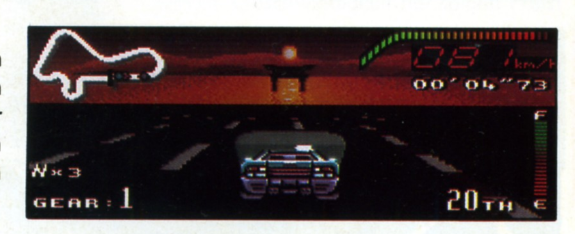
Tokyo

Die Strecke in Tokyo über sieben Runden ist berüchtigt für ihre enge Kurvenlage. Der professionelle Fahrer tankt so wenig wie möglich. Aber ohne Boxenstops geht es nicht.



Hiroshima

Nicht umsonst wird Japan das „Land der aufgehenden Sonne" genannt. Die Fahrer starten ihr Rennen in einen wunderschönen, malerischen Sonnenaufgang hinein.



Deutschland

München

Die berüchtigte Münchner Strecke brilliert über 7 Runden mit verteufelt engen und schwierigen Kurven. Hier sind wahre Spezialisten gefragt, die mit ihrem Schaltgetriebe per Du sind.



Schwarzwald

Diese Rennstrecke ist malerisch schön gelegen. Der Start im Morgengrauen darf die Hindernisse auf der Fahrbahn in der Mitte des Rennens nicht vergessen lassen.



Skandinavien

Helsinki

Diese Rennstrecke besitzt eine der gefährlichsten S-Kurven. Hier muß sehr umsichtig gefahren werden. Auf der Geraden dann mit Nitro-Turbo beschleunigen.



Oslo

In Oslo hat die Schneeschmelze schon eingesetzt und teilweise die Fahrbahn überflutet – bei den großen Pfützen möglichst links fahren. Diese Strecke besitzt 3 Runden und eine langgestreckte Gerade für Vollgas-Power. Das ist richtig etwas für die rennsportbegeisterten Nordeuropäer.



Frankreich

Paris

Diese Strecke eignet sich wegen seiner relativ wenigen Kurven und langen Geraden gut für Überholmanöver mit dem Nitro-Turbo.



Nizza

In Südfrankreich tummeln sich nicht nur die Reichen und Schönen, auch die Rennfreaks. Nizza ist eine Strecke mit Hindernissen und vielen Möglichkeiten, den Turbo-Power auszureizen, und zwar auf der langen Geraden kurz vor der Ziellinie, sowie kurz danach auf einer langestreckten Kurve.



Italien

Pisa



Der schiefe Turm von Pisa erwartet hier die schnellen Flitzer aus aller Welt. Eine Strecke für Vollgas-Fahrer mit Köpfchen, die ihre Taktik gut überlegt haben und damit nicht schief liegen.

Rom



Dieser Kurs blickt auf die Ruinen des Amphitheaters in Rom, doch es könnte auch das moderne Kampfstadion stählerner Pferde sein. Hier kann man zeigen, was mit dem „Nitro" alles machbar ist.

Großbritannien

London

Wenn der Big Ben läutet, hat des Fahrers letztes Stündchen geschlagen! Hier gibt es nur eine Möglichkeit für den Nitro-Turbo (beim Start) und eine Teufels-Kurven-Kombination.



Sheffield

Dieser Kurs ist nur so gespickt voll unangenehmer Haarnadelkurven. Zum Glück gibt es eine unglaublich lange Gerade, auf der man seinem Affen richtig Zucker geben kann.



Der Nitro-Turbo Nachbrenner

In jedem Rennen kann der Fahrer dreimal den sogenannten Nitro-Turbo einsetzen, um seinen Wagen maximal zu beschleunigen. Auf freien geraden Strecken funktioniert dies am besten.







Maximale Beschleunigung dank Nitro-Turbo!



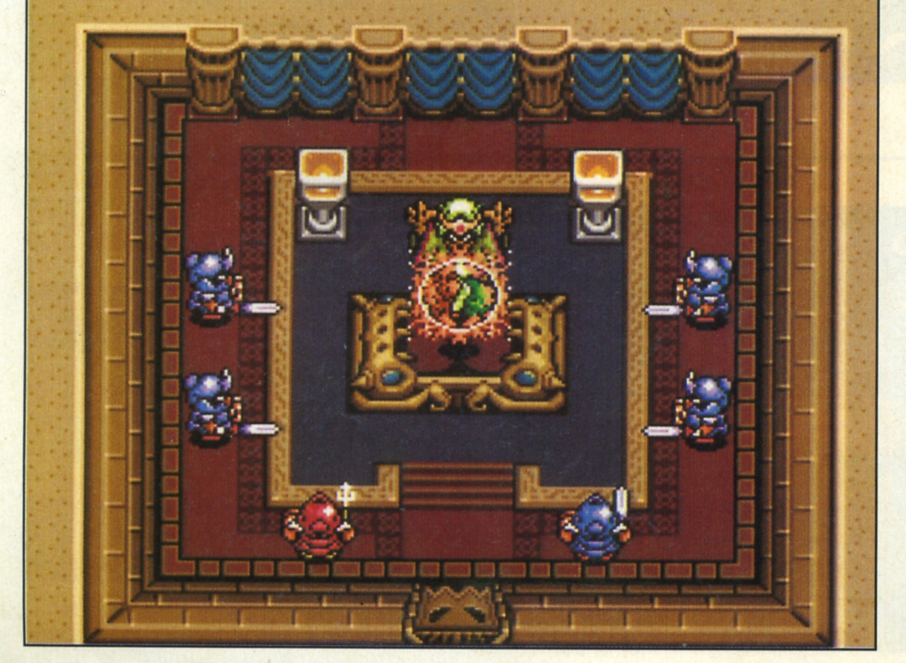
Das legendäre Abenteuer

Faszinierend wie nie zuvor: Nur Link kann das Königreich Hyrule noch retten. Und natürlich die liebreizende Prinzessin Zelda! Mit deutschen Bildschirmtexten!

Es war einmal...

Die Goldene Macht – um sie ranken sich die fantastischsten Geschichten. Viele machten sich auf, sie zu suchen, doch niemand kehrte je zurück!

Beginnen wir jedoch von vorn. Vor einigen hundert Jahren versuchte das Böse durch das Tor zum Goldenen Land in das friedliche Königreich Hyrule einzudringen. Ganon hatte die Goldene Macht in seine Hände bekommen und schmiedete grausame Pläne. Der König von Hyrule befahl den sieben Weisen, das Tor zum Goldenen Land zu versiegeln ... für immer! Doch seit ein paar Monaten scheint dieses Siegel, Stück für Stück zu brechen. Der kalte Hauch des Bösen legt sich wieder über das Land. Nur der direkte Nachfahre der legendären Ritter von Hyrule kann das Schlimmste verhindern... LINK!

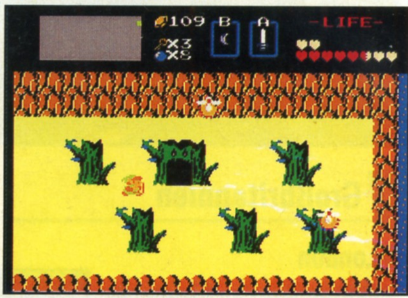


Was bisher geschah...

Schon zweimal stürzte sich Link in die aufregendsten Abenteuer auf dem Nintendo Entertainment System.

● The Legend of Zelda

Durch unheimliche Labyrinthe kämpft sich der junge Held vorwärts, um Ganon das Triforce zu entreißen.



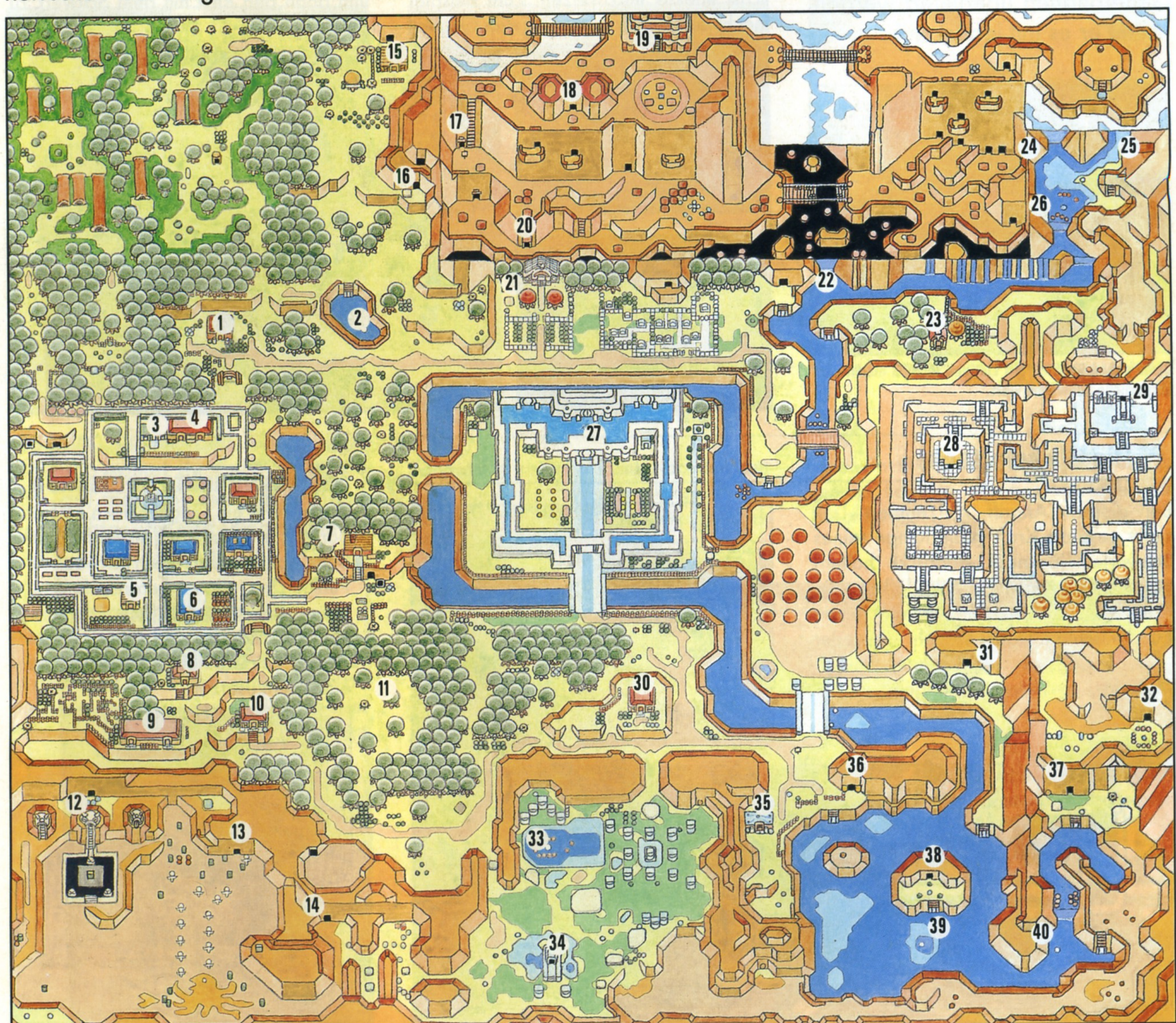
● The Adventures of Link

Die Prinzessin ist in einen scheinbar endlosen Schlaf gefallen. Nur die Macht des Triforce kann sie erwecken.



Das Königreich Hyrule, die Lichtwelt

Normalerweise ein friedlicher, idyllischer Ort, doch seit kurzem herrschen hier Angst und Schrecken. Noch geht hier jeden Tag die Sonne auf – aber wie lange noch? Link muß dieses Land kennen wie seine Westentasche. Unter jedem Busch oder Stein könnte ein Geheimnis verborgen sein.



① Wahrsager
② Wasserstrudel (Wasser-Warp A)
③ Haus des Diebes
④ Sahasrahlas Haus
⑤ Basar
⑥ Gasthaus
⑦ Schmiede
⑧ Bibliothek
⑨ Haus der streitenden Brüder
⑩ Glücksspiel
⑪ Unheimlicher Wald
⑫ Wüstenpalast
⑬ Wüstenhöhle
⑭ Feen-Brunnen
⑮ Holzfällerhütte
⑯ Eingang zum Todesberg
⑰ Tunnel zum Dorf Kakariko
⑱ Brillenfelsen
⑲ Heras Turm
⑳ Berghöhle
㉑ Kathedrale
㉒ Wasserstrudel (Wasser-Warp B)
㉓ Magie-Shop
㉔ Wasserfall der Wünsche
㉕ Zoras Wasserfall
㉖ Wasserstrudel (Wasser-Warp C)
㉗ Burg von Hyrule
㉘ Sahasrahlas Versteck
㉙ Ostpalast
㉚ Links Haus
㉛ Feen-Brunnen
㉜ Feen-Brunnen
㉝ Wasserstrudel (Wasser-Warp B)
㉞ Sumpfruinen
㉟ Wahrsager
㊱ Basar
㊲ Eishöhle
㊳ Brunnen der Freude
㊴ Wasserstrudel (Wasser-Warp C)
㊵ Wasserstrudel (Wasser-Warp A)

Wenn Link kämpft...

Unser junger Held weiß sich seiner Haut zu wehren. Mit den Kampftechniken, die in seiner Familie seit Generationen überliefert werden, nimmt er es mit jedem auf.



David gegen Goliath? Mit List und Technik macht Link körperliche Schwäche wett.

Kombinationsangriff

Link muß versuchen, seine Waffen möglichst effektiv einzusetzen. Zum Beispiel macht er mit dem Bumerang den Gegner für kurze Zeit bewegungsunfähig, um ihm dann den Rest mit dem Schwert zu geben.







Die Wirbelattacke

Bei diesem Angriff konzentriert Link seine gesamte Kraft in die Klinge seines Schwertes (B-Knopf gedrückt halten). Wenn es glitzert und blinkt, läßt er die Kraft frei: Sein Schwert vollführt einen Rundumschlag. Damit entgeht Link jeder Umzingelungstaktik der Gegner. Ein echter Befreiungsschlag sozusagen.





Schwachpunkte entdecken

Auch wenn ein Gegner noch so gepanzert ist oder noch so kräftig gebaut – auch er hat einen schwachen Punkt. Den gilt es herauszufinden, denn dann hat Link ein Problem weniger. Manche sind seitlich ungeschützt, andere haben Pfeilen nichts entgegenzusetzen.



Gegen Gibdos hilft am wirkungsvollsten der magische Feuerstab. Feuer mit Feuer bekämpfen!



Pengator, die wildgewordene Ente, hält sich Link am besten mit dem Enterhaken vom Leibe!

Strahlenattacke

Sobald Link im Besitz des Master-Schwertes ist und seine Herzleiste voll, kann er mit dieser besonderen Waffe den Gegnern Strahlen entgegenschleudern.



Laufattacke

Kaum hat Link die Pegasus-Stiefel übergestreift, hält ihn nichts und niemand mehr auf. Wenn er so richtig Anlauf nimmt und losläuft, fegt er die Gegner aus dem Weg.



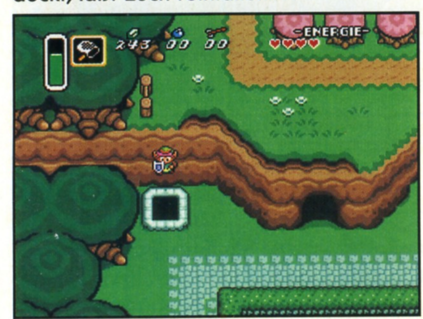


Action Tip

Immer wieder wird Link mit bestimmten Situationen konfrontiert. Deshalb solltet Ihr Euch folgende Tips gut merken! Sie machen einiges leichter und enthüllen manches Geheimnis.

Zahlreiche Ebenen

Egal ob Link gerade im Freien unterwegs ist oder in einem Verlies: Immer gibt es bestimmt noch ein Stockwerk drunter oder drüber! Sobald Ihr ein Loch im Boden entdeckt, laßt Euch reinfallen ...





Schnell wie der Wind

Sahasrahla überreicht Link, nachdem der das erste Amulett errungen hat, die Pegasus-Stiefel. Mit diesem Schuhwerk gegen einen Baum oder eine bröckelnde Mauer rennen, kann so manches ans Tageslicht befördern.

Bäume





Rempelt gegen einen Baum, und was immer in den Zweigen hängt, gehört Euch. Ein bestimmter hohler Baum verliert auch seine Blätter und gibt einen Geheimgang frei.

Steinhaufen



Sieht zwar solide aus, hält aber einer Rempelattacke nicht stand. Was mag nur darunter stecken?

Bröckelnde Mauern



Nicht nur Bomben bringen so manche, schon lädierte Mauer zu Fall.

So vieles kann helfen

Keinen einzigen Gegenstand, den Link findet oder der ihm angeboten wird, sollte er verschmähen. Alles kann irgendwann und irgendwie nützlich sein. Manchmal sind es gerade die ungewöhnlichen Dinge, die Link im Gepäck hat, die ihm aus einer ausweglosen Situation heraushelfen.



Enterhaken

Nein, Link ist nicht unter die Piraten gegangen. Er benutzt den Enterhaken, um Abgründe zu überwinden oder als Waffen gegen seine entfernteren Widersacher. In manchem Verlies geht ohne Enterhaken rein gar nichts.







Zauberpulver

Streut Widersachern, die sich von Links Schwertkünsten nicht beeindrucken lassen, doch mal ein wenig von diesem geheimnisvollen Pulver in die Augen. Danach erkennen sie sich selbst nicht wieder.



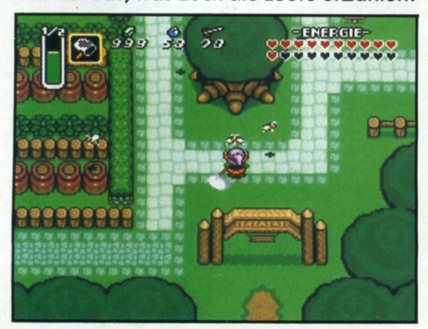
Ein zauberhafter Tip

Sobald Du aber eine unfreundliche rote Fee mit Zauberpulver einnebelst, wird sie ganz lieb und läßt sich einfangen oder spendet Dir neue Energie.



Schmetterlingsnetz

Ein kranker Junge leiht Link dieses Netz. Er kann es sowieso nicht gebrauchen, solange er das Bett hüten muß. Damit kann Link alles mögliche aus der Luft holen. Nicht nur fliegende Insekten... Hört genau auf das, was Euch die Leute erzählen!



Fangt die Fee...

...und packt sie in eine Flasche. Sie beschert Euch ein Continue genau an der Stelle des Spiels, wo Link gerade sein Leben verloren hat.



Lampe

Sie spendet nicht nur selbst ein wenig Licht, sondern mit ihr lassen sich auch bestens die Steintrogfackeln in den finsteren Verliesen anzünden – wenn auch nur für kurze Zeit.



Magischer Eisstab

Östlich des Hylia Sees findet Link den Eisstab. Mit ihm kann er einen eiskalten Luftstrahl verschießen, der die Gegner erstarren läßt.



Eisstab-Geheimnis

Link kann einen Gegner einfrieren. Das hält aber nur kurze Zeit an, dann taut er wieder auf. Der Trick dabei ist, erst die Gegner erstarren lassen und ihnen dann mit dem Schwert den Rest geben. Sehr oft hinterlassen die Widersacher dann eine Flasche Magietrank. Eine willkommene Auffrischung!







Flöte

Der Flötenspieler des Dorfes kann nicht mehr auf ihr spielen, aber Link versteht sich auf süße Flötentöne. Kaum erklingt die Melodie, taucht der Dorfvogel auf und bringt Link an jeden gewünschten Ort. Das erspart lange und gefährliche Wege.





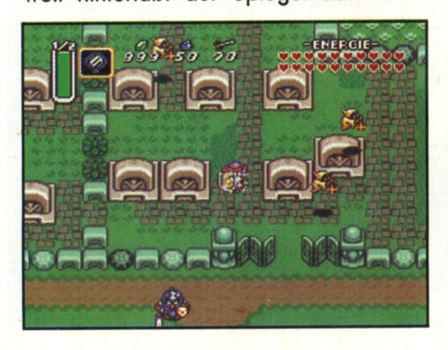
Die magischen Medaillons

Diese Medaillons besitzen ungeheure Macht. Mit dem Luft-Medaillon könnt Ihr wahre Stürme entfachen, mit dem Erde-Medaillon läßt sich eine Explosion hervorzaubern und das Feuer-Medaillon ruft ein Erdbeben hervor. Mächte, die Links Gegner Schauer über den Rücken jagen und manches Geheimnis lüften!



Magischer Spiegel

Er erlaubt Link jederzeit aus der Schattenwelt in die Lichtwelt zu fliehen. In der Lichtwelt hinterläßt der Spiegel dann eine glitzernde Markierung, durch die Link wieder zurück in die Schattenwelt eintauchen kann.





Die Schattenwelt

Früher als das Goldene Land bekannt, heute ein Ort des Schreckens. Merkwürdig ... irgendwie kommt Link vieles bekannt vor...



Die Burg von Hyrule

Hier geht es zum ersten Mal für Link so richtig zur Sache. Nachdem er mit Zeldas Hilfe den geheimen Eingang zur Burg gefunden hat, findet er seinen Onkel in den letzten Zügen. Der überreicht seinem Neffen nicht nur Schwert und Schild, sondern auch seine Mission: Zelda retten, die in der Burg gefangen gehalten wird.



Der Fluchtweg

Zum Glück kennt Zelda einen geheimen Fluchtweg. Folgt ihren Anweisungen und Ihr werdet heil hier herauskommen. Am Ende des Geheimgangs wartet ab, bis Zelda überlegt hat, welcher Hebel der richtige ist, den Ihr ziehen müßt.





Das Dorf Kakariko

Ein netter kleiner Ort mit freundlichen Bewohnern. Redet mit jedem, geht in jedes Haus hinein und überseht keine Truhe, sonst werdet Ihr es später bitter bereuen.





Das Gasthaus

Auch am hellichten Tag sitzen hier die Stammgäste herum und freuen sich über jeden, dem sie ihre Geschichten erzählen können. Denkt daran, das Gasthaus hat auch einen Hintereingang, durch den Link hinter die Theke gelangen kann. Dort findet er eine leere Flasche!





Der kranke Junge



Wie wäre es mit einem Krankenbesuch? Der kleine Junge, ein begeisterter Schmetterlingssammler, hat eine schwere Grippe erwischt. Er freut sich so über Links Besuch, daß er ihm sein Schmetterlingsnetz vorübergehend leiht. Eine wertvolle Leihgabe . . . !



Der Ostpalast

In einem Nebengebäude des Palastes hat sich Sahasrahla versteckt. Er bittet Link, nach drei Amuletten zu suchen. Das erste ist im Ostpalast.

Wächter: Armos Ritter

Ein hübsches Tänzchen zeigen die Ritter dem jungen Helden. Kommt ihnen dabei bloß nicht in die Quere und werft einen nach dem anderen aus dem Reigen. Der letzte Armos läuft vor Wut rot an und entwickelt ungeahnte Kräfte. Pfeile sind auch sehr wirkungsvoll!



Der Bogen

In der großen Schatzkiste im Ostpalast befindet sich der Bogen. Sucht aber zunächst den großen Schlüssel, denn nur mit ihm läßt sich die Riesenkiste öffnen.



Der Wüstenpalast

Nach einem langen Fußmarsch erreicht Link endlich den Wüstenpalast. Dort befindet sich das zweite Amulett. Holt Euch aber erst einmal das Buch Mudora, sonst bleiben die Palasttüren verschlossen.

Wächter: Lanmolas

Diese riesigen Sandwürmer können blitzschnell aus dem Sand auftauchen und sich schnell wieder eingraben. Schaut genau, wo der Sand aufgewühlt wird und versucht die Würmer schnell am Kopf zu treffen. Und nehmt Euch unbedingt vor den herumfliegenden Steinen in acht!



Das Buch Mudora

Oben auf dem Regal in der Bibliothek liegt das Buch Mudora, mit dem sich die Schrift der Hylianer entziffern läßt. Zum Glück habt Ihr die Pegasus-Stiefel und könnt das Regal kräftig anrempeln.



Heras Bergturm

Nun hat es Link bald geschafft: Das dritte Amulett ist irgendwo im Turm versteckt, aber auch die Mondperle!

Ein verzwickter Zugang

Link muß einen Abstecher mittels magischen Teleporter in die Schattenwelt machen, dann dorthin gehen, wo die Bodenformation einer Brille ähnelt und nun in den Magischen Spiegel schauen. Jetzt erst findet er den Turmeingang.





Wächter: Moldorm

Diesen glibberigen Wurm am Schwanz zu treffen, seine Schwachstelle, ist im Prinzip nicht schwer. Aber was Link echte Probleme bereitet, ist die Furcht beim Ausweichen in einen Abgrund zu fallen. Er fällt zwar nicht tief, aber er muß mit Moldorm immer wieder von vorne anfangen.



Die Rettung der Prinzessin Zelda!

Das Master-Schwert in den Händen macht sich Link auf, Zelda aus den Händen Agahnims zu befreien. Beeil Dich, Link, sonst könnte es zu spät sein!

Nur das Master-Schwert...

...kann den magischen Riegel, der den Eingang zum Burgturm versperrt, zerstören. Nachdem Link also die drei Amulette errungen hat, begibt er sich zunächst in die Verlorenen Wälder, um sich das sagenhafte Schwert zu holen.



Der Zauberer Agahnim

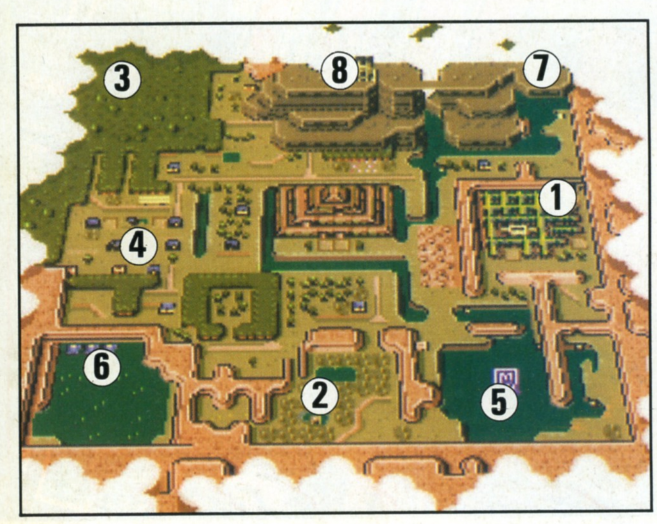
Wie gelähmt muß Link zusehen, wie Agahnim sein böses Werk an Prinzessin Zelda vollführt. Voller Wut stürzt sich der tapfere junge Mann in den Kampf mit dem Zauberer des Bösen. Die einzig wirkungsvolle Taktik: Schleudert Agahnim seinen eigenen Zauber wieder entgegen–mit dem Schwert oder...?!



Die Schattenwelt

Sie ist das Werk Ganons, dem Herrscher über die Goldene Macht. Er wünschte sich ein Reich wie Hyrule, jedoch sollten hier das Böse und Unheimliche herrschen.





1. Schattenpalast
2. Sumpfpalast
3. Skelettwald
4. Drachenstatue
5. Eispalast
6. Wüstensee
7. Schildkrötenfelsen
8. Ganons Turm

Das erste Verlies: Schattenweltpalast

Hier findet Link den ersten Kristall, in dem eines der sieben Mädchen eingeschlossen wurde. Schon der Weg durch die Dornenhecken vor dem Palast ist eine Qual, doch drinnen wird die Verwirrung noch größer.



Kiki, der kleine Affe, ist zwar geldgierig, aber gegen bare Rubine sehr hilfsbereit!

Hammer nicht vergessen!

Link wird sein Abenteuer nicht zu einem ruhmreichen Ende bringen, wenn er sich in diesem Palast nicht den Magischen Hammer besorgt.



König Helmasaur

Nomen est Omen, wie die Lateiner sagen. Der Helm schützt diese Kreatur vor allen Angriffen. Jedoch ein paar gut plazierte Bomben und die Panzer-Maske fällt.



Das war erst der Anfang...

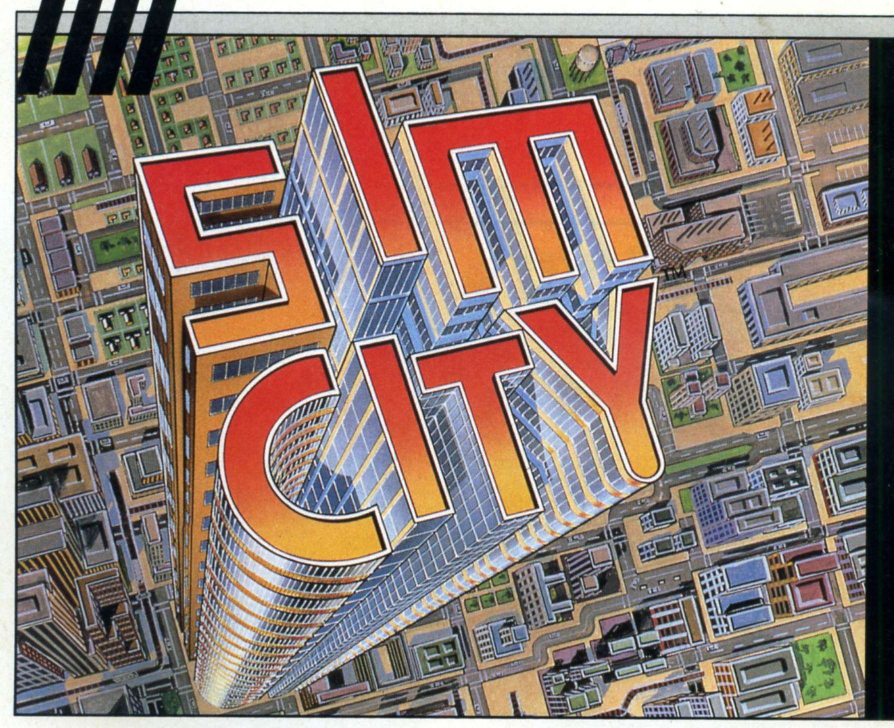
Noch viele unheimliche Herausforderungen warten auf den tapferen Link. Schließlich kann die Schattenwelt erst dann wieder zum Goldenen Land und der Frieden für Hyrule gesichert werden, wenn Link dem furchtbaren Ganon die Goldene Macht entrissen hat. Und das wird ihm erst gelingen, wenn er vorher alle sieben Mädchen aus den Kristallen befreit hat.

Der Sumpfpalast



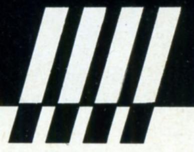
Der Skelettwald





Was bedeutet SimCity?

Das Kunstwort SimCity steht für „Simulierte Stadt". Was das für das Spiel bedeutet, wird auf den kommenden acht Seiten erklärt. Eines jedoch steht jetzt schon fest: SimCity bedeutet Geld, Macht, Politik und jede Menge Spaß!

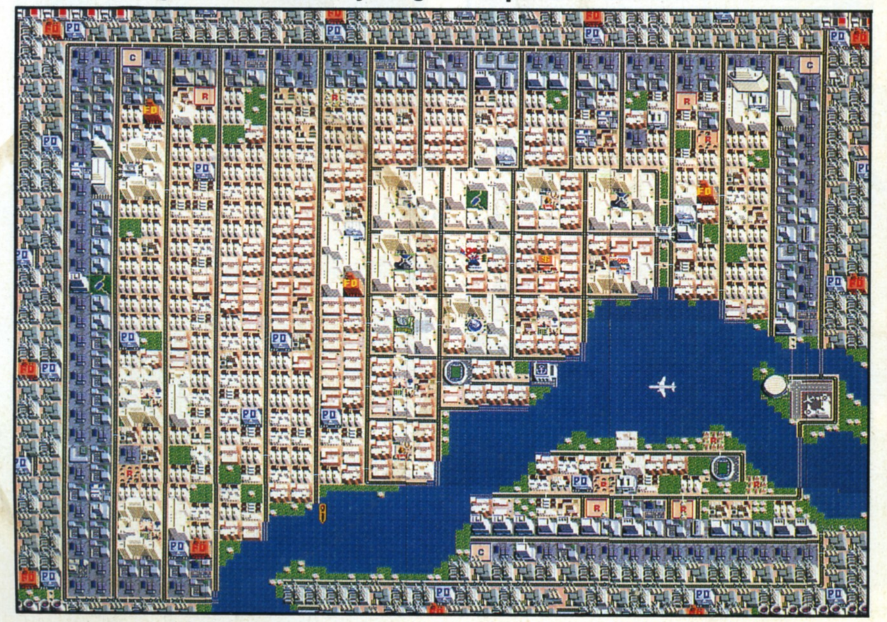


SimCity braucht einen Bürgermeister

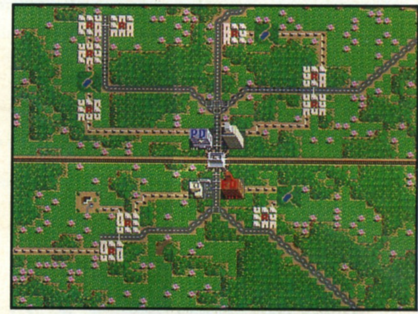
Als Bürgermeister hat man es nicht leicht, denn tagtäglich muß man neue Entscheidungen treffen und dabei auf das Wohl der Bevölkerung achten. Wer traut sich eine solche Aufgabe zu?

Zu Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch, ob Ihr der Bürgermeister einer bereits existierenden Stadt sein wollt, oder ob Ihr eine eigene Stadt erschaffen wollt. Letzteres erfordert viel Geduld und eine Menge Sachverstand, denn viele Probleme warten auf Euch. (Steuersatz festlegen, Kriminalität beseitigen, Straßen bauen und vieles mehr) Es gibt jedoch keine Richtlinien, wie eine Stadt aussehen soll. Laßt Eurer Fantasie freien Lauf und beginnt mit dem Bau der ersten Gebäude.

● Überwältigend – die SimCity Megametropole!

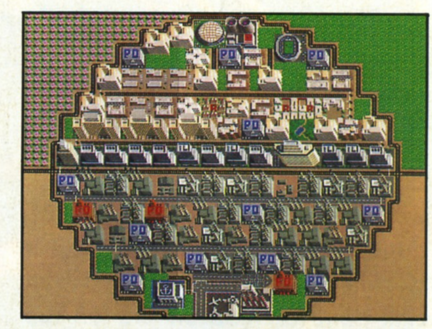


● Grünstadt



So sollten alle Städte auf dieser Erde aussehen, wenn wir die Zukunft noch erleben wollen.

● Kreisdorf



Die kreisförmige Stadt ist natürlich nur eine Spielerei, aber ganz nett anzusehen. Oder..?

Die Entstehung einer Megametropole



Wenn SimCity Stadt mehr als 500.000 Einwohner hat, wird die Stadt zur Megametropole ernannt. Das ist, das höchste Ziel in diesem Spiel. Das kann Jahre, Jahrzehnte dauern. Für eine Megametropole benötigt man jede freie Baufläche. Aus diesem Grund solltet Ihr nicht einfach drauflos bauen, sondern sorgfältig planen.

Die optimale Landfläche

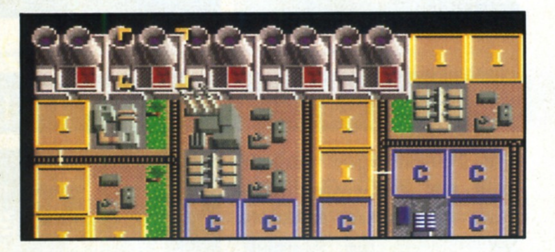
Manche Landflächen haben breite Flüsse oder große Seen. Das Wasser hat jedoch Vor- und Nachteile. Einerseits reinigt es die Atemluft, andererseits nimmt es kostbaren Bauplatz weg. Sucht Euch Landflächen mit wenig Wasser.





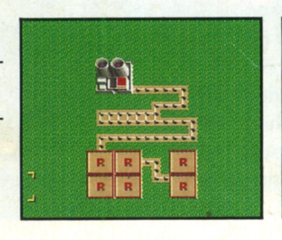
Kohle- oder Kernkraftwerk?

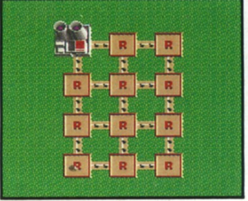
Ein Kohlekraftwerk kostet zwar nur $3,000, aber dafür kann es nicht mehr als 40 Zonen mit Strom versorgen. Auch verursacht es hohe Luftverschmutzung. Ein Atomkraftwerk kostet $5,000, versorgt 120 Zonen und kann aber auch sehr gefährlich werden.



Verlegung der Stromleitungen

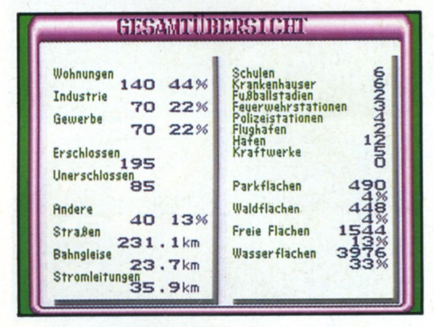
Jede Zone muß mit Strom versorgt werden, damit sie sich voll entwikkeln kann. Für die Stromzuführung gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder steht die Zone direkt neben einer anderen, oder sie ist mit einer Stromleitung verbunden.





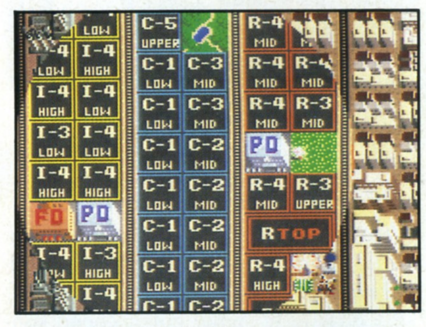
Zonen-Gleichgewicht

Es hat sich in der Vergangenheit gezeigt, daß ein Zonen-Gleichgewicht für das Wachtstum der Stadt immens wichtig ist. Erfahrungswerte liegen bei 2:1:1 (2 Wohngebiete, 1 Industriegebiet, 1 Gewerbegebiet). Achtet stets auf dieses Gleichgewicht!



Umweltverschmutzung

Smog ist ein großes Problem, auch in SimCity. Ursachen dafür sind langwierige Verkehrsstaus (öffentliches Verkehrsnetz bauen!) und zu wenig Grünflächen (mehr Parkanlagen errichten!). Auch die Industrieanlagen sollten nicht zu nah an den Wohngebieten liegen. Sie haben einen großen Anteil an der Luftverschmutzung.





Die Infrastruktur

Niemand wohnt gerne in einer Stadt, in der er über eine Stunde fahren muß, um bis zum nächsten Supermarkt zu kommen. Auch für die Bewohner von SimCity muß alles in erreichbarer Nähe sein. Besonders die Einkaufszentren.





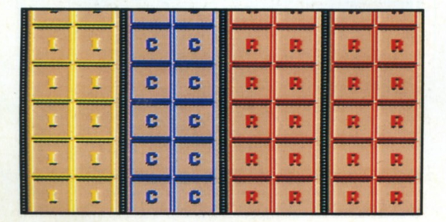
Massentransportmittel

Was tun, wenn die Straßenwacht starkes Verkehrsaufkommen meldet? – Jetzt ist es höchste Zeit, die Straßen durch Bahngleise zu ersetzen und öffentliche Verkehrsmittel zu fördern.



Bauplatz sparen

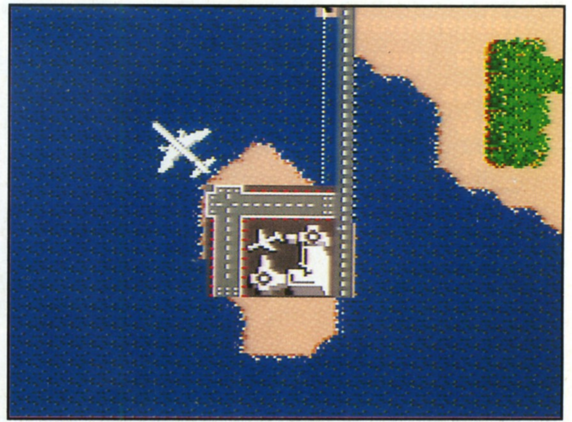
Wenn Ihr eine Megametropole bauen wollt, braucht Ihr jede Fläche. Straßen und Bahngleise sehen zwar ganz nett aus, sind aber nicht immer nötig. Zonen können sich berühren, solange jede über eine Straße erreicht werden kann. Baugrund ist wertvoll!



SimCity Airport und Seehafen

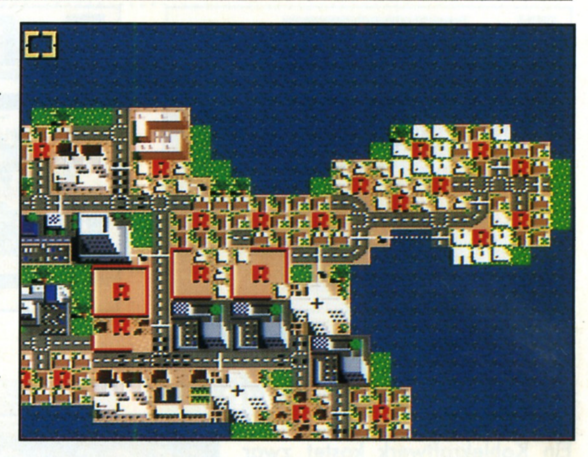
Jede größere Stadt benötigt einen Flughafen und, wenn die Stadt am Wasser liegt, natürlich auch einen Seehafen. In SimCity sind beide Einrichtungen ein kostspieliges Vergnügen, das sich jedoch lohnt. Der Seehafen födert die umliegende Industrie, der Flughafen den Handel. Von beiden genügt jeweils ein Exemplar. Alles weitere wäre unnötiger Luxus.





Völlig unrealistisch, aber gut!

Auf einer neu errichteten Zone entstehen als erstes kleine Einfamilienhäuser. Beseitigt mit dem Bulldozer drei Häuser, so daß eine Seite der Zone leer ist. Nun könnt Ihr an diese Stelle eine weitere Zone bauen. Was nun entsteht, nennt sich eine „Überlappende Zone". Diese Technik hilft Euch Platz zu sparen und Flächen optimal zu nutzen. Hier kann allerdings kein Wolkenkratzer entstehen.



Grün ist die Hoffnung, grün ist das Leben

Die Parkanlagen haben nicht nur in SimCity eine ganz besondere Funktion. Sie reinigen die Atemluft und beseitigen den Smog. Größere Industriegebiete sollten daher unbedingt durch eine breite Parkanlage von der Innenstadt getrennt werden. Auch in der Innenstadt selbst werden Parks immer gern gesehen. Wenn Ihr eine Anzahl Parks gebaut habt, gibt's einen Stadtpark.



Die Bevölkerung wünscht ein Fußballstadion

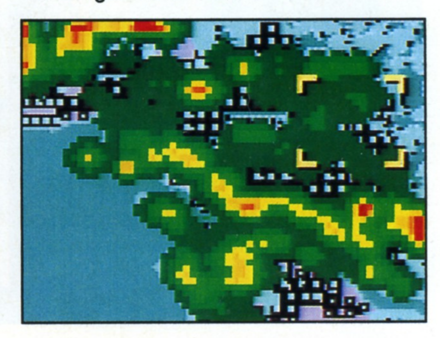
Irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, an dem die Bewohner von SimCity ein Fußballstadion verlangen. Denn nachdem sie nun lange genug ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgegangen sind (Häuser bauen natürlich, oder was dachtet Ihr?!) wollen sie nun etwas Abwechslung haben. Ein Fußballstadion kostet $3000 und sorgt, nachdem es gebaut wurde, für einen Jubelschrei unter den SimCitizens (kann man sogar hören!). Es gibt Fußballstadien mit und ohne Überdachung. Welches Ihr baut, entscheidet der Zufall.





Das Übel an der Wurzel

Mögliche Ursachen für eine hohe Luftverschmutzung sind zu wenig Parkanlagen, starke Verkehrsstaus oder Industriegebiete. Wohldurchdacht planen! Sonst sind die Bürger unzufrieden.



Dr. Wrights Geschenke an die Stadt

Geschenke an die Stadt sind meistens irgendwelche Gebäude und Einrichtungen (siehe Seite 113). Je nach Geschenk plaziert man es am besten in die Nähe eines Wohn- oder eines Industriegebietes. Das freut die Nachbarn!





Steuern einziehen

Wer zahlt schon gerne Steuern..? Aber durch die Steuern, die Ihr jedes Jahr im Dezember einzieht, kommt natürlich auch Geld in die Haushaltskasse der Stadt. Ein Steuersatz von 7% ist o.K.



Ein guter Trick für korrupte Bürgermeister

Was tun, wenn plötzlich das Geld ausgeht, man aber mit dem Bau der Stadt noch lange nicht fertig ist? Es gibt einen Trick wie man die Haushaltskasse auf $999,999 erhöht. – Gebt bis zum Dezember alles Geld aus, was Ihr besitzt (Kontostand $0). Reduziert alle Fonds und die Steuern auf 0%. Im Dezember erscheint der Steuerbildschirm. Haltet nun die L- Taste gedrückt und verlaßt den Steuerbildschirm wieder. Immernoch die L-Taste gedrückt, geht Ihr nun wieder auf das Steuermenü und erhöht alle Fonds auf 100% und die Steuern auf 7%. Wenn Ihr den Bildschirm jetzt verlaßt, seid Ihr reich. Ihr könnt nun beliebig viele Flughäfen, Atomkraftwerke und Fußballstadien bauen. Über letzteres freuen sich die SimCitizens besonders.

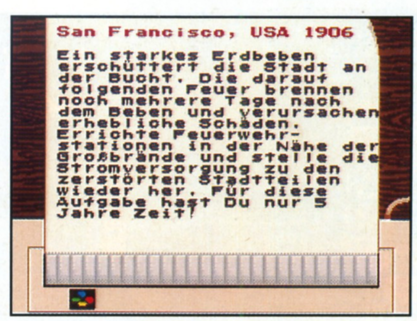




Acht Schauplätze für den geübten Bürgermeister



SimCity bietet Euch acht Schauplätze auf der Erde, an denen Ihr Euch als Bürgermeister versuchen könnt. Zunächst habt Ihr die Wahl zwischen sechs Weltstädten, in denen es allerlei Probleme gibt. Ihr habt allerdings nur ein paar Jahre Zeit, diese Probleme zu lösen. Bei Erfolg gibt es zwei Bonusrunden, die es wirklich in sich haben. Beispiel: Las Vegas wird von UFO's attackiert.

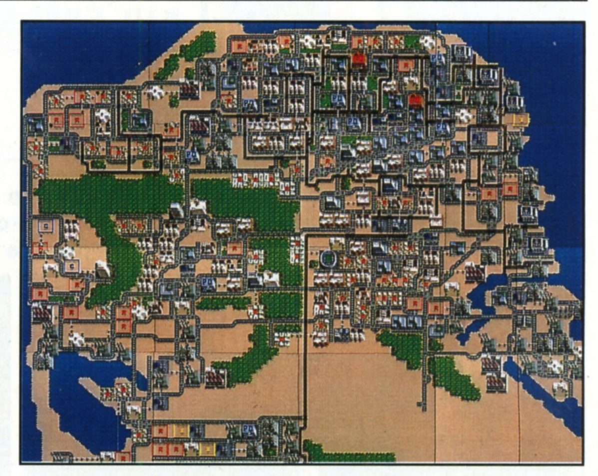


SAN FRANCISCO – STARKES ERDBEBEN

Immer wieder wird die Stadt an der Küste von starken Erdbeben heimgesucht. Ein Wunder, daß hier überhaupt noch Menschen leben. Aber die Bewohner von San Francisco sind eben, im Gegensatz zu ihren Häusern unerschütterlich. Kaum habt Ihr Euer Amt als Bürgermeister angetreten, erhaltet Ihr per FAX die Meldung, daß ein neues Beben in Sicht ist. Ihr habt 5 Jahre Zeit, um alle Schäden zu reparieren.



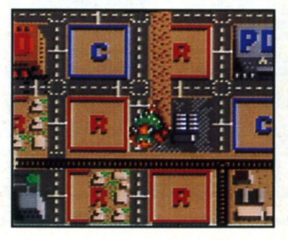




TOKIO – DAS BOWSER-MONSTER

In der japanischen Millionenstadt ist Umweltschutz ein Fremdwort. Sondermülldeponien liegen mitten in der Stadt und dienen den Kindern als Spielplätze. Auch hat man auf ausreichend Grünflächen verzichtet, was die Stadt nicht gerade freundlicher macht. Doch nun rächt sich die Natur, indem sie ein grauenvolles Reptilienmonster erschaffen hat. Es bleiben nur 5 Jahre, um die Stadt zu retten.



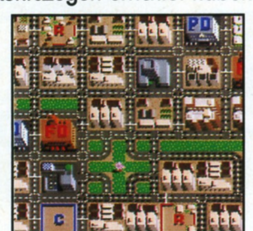




BERN – VERKEHRSINFARKT

Der ehemalige Bürgermeister von Bern war ein regelrechter Autonarr und jetzt hat die ganze Bevölkerung darunter zu leiden. Seltsame Straßenführungen mitten in der Innenstadt und keine öffentlichen Verkehrsmittel. Eure Aufgabe als Bürgermeister ist ganz klar. Innerhalb der nächsten 10 Jahre solltet Ihr ein ausgedehntes öffentliches Verkehrsnetz mit Bahngleisen, und Nahverkehrszügen errichtet haben.





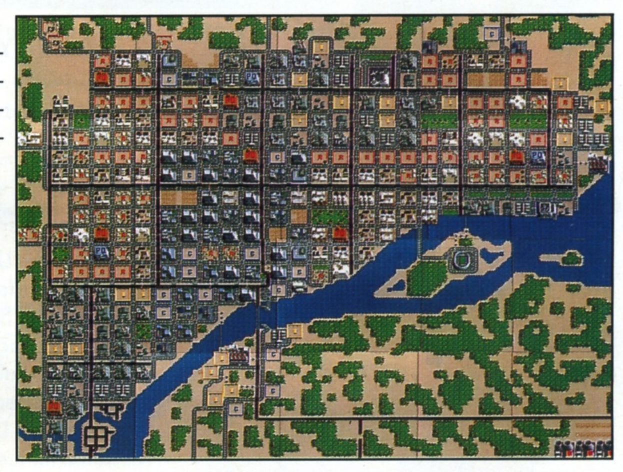


DETROIT – DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN

Detroit leidet unter einer schweren Wirtschaftskrise. Durch die gegenwärtige Benzinknappheit sieht es auf dem Automobilmarkt sehr schlecht aus. Die Folge ist eine hohe Arbeitslosigkeit unter der Bevölkerung. Wohnungen stehen leer und die Kriminalität steigt ins Unermeßliche. Es ist nun Eure Aufgabe, innerhalb der nächsten 10 Jahre die Industrie wieder aufzubauen und die Kriminalität zu senken.





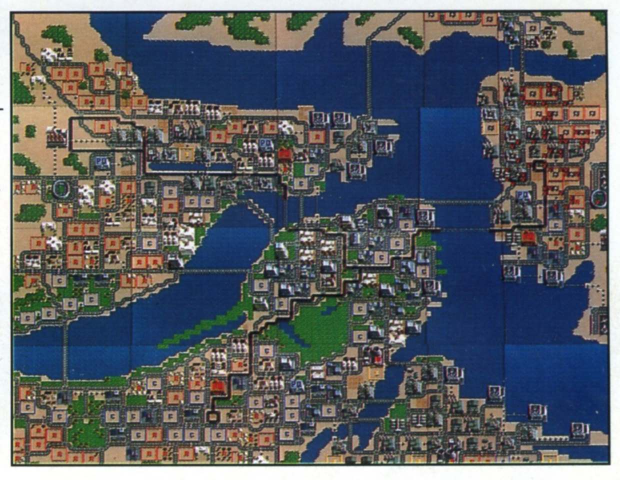


BOSTON – SUPERGAU

Im Zeitalter der Nuklearenergie kann es natürlich schon einmal vorkommen, daß ein Atomkraftwerk in die Luft geht. In Boston ist dieser Alptraum jedoch wahr geworden und Ihr könnt nun als Bürgermeister schauen, wie Ihr dieses Problem wieder in den Griff bekommt. Große Teile der Stadt sind radioaktiv verseucht. Planiert alles nieder und baut die Stadt in 5 Jahren wieder auf.







RIO DE JANEIRO – TREIBHAUSEFFEKT

Der Treibhauseffekt hat beide Polkappen rapide zum Schmelzen gebracht und so den Meeresspiegel weltweit um einige Meter ansteigen lassen. In Rio feiert man gerade Karneval, als eine riesige Flutwelle über die Stadt am Zuckerhut hereinbricht. Hätte man in der Vergangenheit bloß einen Küstenschutz errichtet. Nun könnt Ihr nachholen, was der frühere Bürgermeister versäumt hat.







Zwei weitere Schauplätze

Wenn Ihr Euch an den ersten sechs Schauplätzen beweisen konntet, gibt es jetzt als Belohnung noch zwei ganz besondere Leckerbissen. In Las Vegas könnt Ihr zeigen, ob Ihr krisenfest seid.

LAS VEGAS – ANGRIFF DER ALIENS

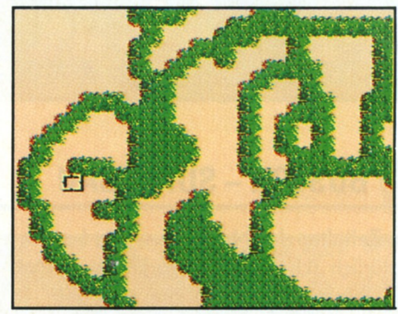


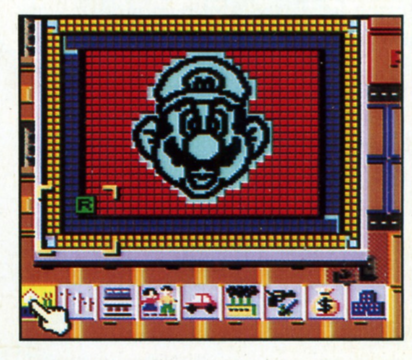
Wir drehen die Uhr ein wenig nach vorne und reisen in das Jahr 2038. Während die unzähligen Spieler in Las Vegas ihrer Leidenschaft nachgehen, lauert über der Stadt eine unheimliche Gefahr. Ihr habt gerade Euer neues Amt angetreten, als eine Flotte von UFO's die Stadt angreift. Was könnt Ihr tun? Ganz einfach! Behebt so schnell wie möglich alle Schäden und baut die Stadt wieder auf. Besonders die Industrie!



FREE – DAS NICHTS

Nachdem Ihr in Las Vegas aufgeräumt habt, könnt Ihr nun auf „Free-Land" eine Megametropole errichten. Hier gibt es keine einzige Wasserfläche, was bedeutet, daß Ihr unbegrenzt bauen könnt. Auch ein Zeitlimit gibt es diesmal nicht. Das ist doch nun eine echte Belohnung für alle Strapazen, oder? Die Waldflächen haben die Form von Marios Kopf.



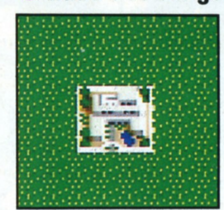


16 simsationelle Geschenke an die Stadt

Immer wieder meldet sich Dr. Wright mitten im Spiel zu Wort. Meistens hat er schlechte Neuigkeiten, aber manchmal hat er auch ein Geschenk an Eure Stadt. Diese Geschenke können sehr nützlich sein.

Was hältst Du vom Bau eines Vergnügungsparks oder eines Spielkasinos? Der Park wird die umliegenden Wohngebiete attraktiver machen und das Kasino bringt viel Geld ein. Was findest Du besser?

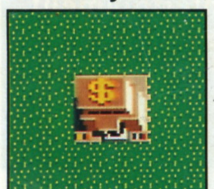
Haus des Bürgermeisters



Wenn Ihr Euer Haus in das Stadtzentrum stellt, hilft es dem Wachstum der umliegenden Zonen. Ihr beweist Volksnähe, das haben die Bewohner gern.

Keine Einnahmen

SimCity Kreditbank



Sobald Euer Kontostand sich auf $200 reduziert, melden sich die Kredithaie von der SimCity Kreditbank zu Wort. Ihr Angebot, ein Kredit über $10.000.

Keine Einnahmen

Vergnügungspark



Über einen Vergnügungspark im Zentrum der Stadt freuen sich nicht nur die Kinder von SimCity. Auch Erwachsene zahlen gerne die Eintrittspreise.

$200 Einnahmen

Spielkasino



Durch das Spielkasino fließen am Ende des Jahres enorme Summen in die Haushaltskasse. Die Kehrseite der Medaille ist ein Zuwachs der Kriminaltität.

$300 Einnahmen

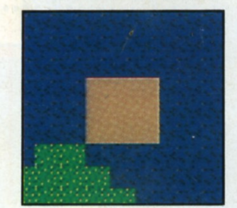
Zoologischer Garten



Daß die SimCitizens sehr tierlieb sind, beweist der zoologische Garten mit einem Streichelzoo für die Kleinkinder. Ein tierisches Vergnügen.

$100 Einnahmen

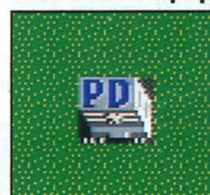
Neues Bauland



Bekommt Ihr nur, wenn Euch das alte Bauland ausgeht. Ihr könnt nun eine Fläche in der Größe einer Zone auf dem Wasser bauen. Das hilft..!

Keine Einnahmen

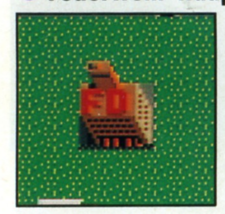
Polizei-Hauptquartier



Bei einer bestimmten Anzahl von Polizeirevieren erhaltet Ihr ein Polizei-Hauptquartier. Das Hauptquartier hat einen größeren Wirkungskreis als ein Revier.

Keine Einnahmen

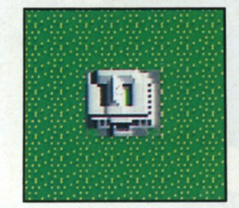
Feuerwehr-Hauptquartier



Ein Feuerwehr-Hauptquartier bietet größeren Schutz als eine normale Feuerwehrstation. Ihr erhaltet es bei einer bestimmten Anzahl von Feuerwehrstationen.

Keine Einnahmen

Stadtbücherei



Damit die Bewohner Eurer Stadt nicht dumm sterben müssen, können sie sich vorher noch etwas bilden. In der Stadtbücherei finden wir Klassiker der Weltliteratur.

$100 Einnahmen

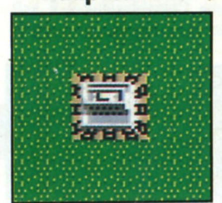
Stadtpark



Die Gebiete um einen Stadtpark herum wachsen ganz besonders schnell, da sie von vielen Menschen als attraktiv angesehen werden. Merkt Euch das!

Keine Einnahmen

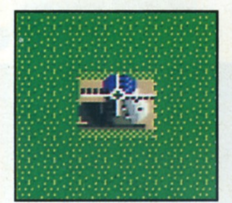
Hauptbahnhof



Bei einer bestimmten Anzahl von Bahngleisen schenkt Euch Dr. Wright einen Hauptbahnhof. Nun können die Züge der Innenstadt öfter und pünktlicher fahren.

$100 Einnahmen

Windmühle



Die Partnerstadt Amsterdam schenkt Euch eine Windmühle. Stellt die Mühle so auf, daß sich jeder in der Stadt an ihrem Anblick erfreuen kann.

$100 Einnahmen

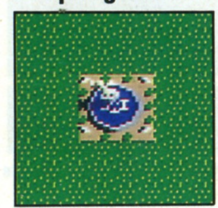
Ausstellung



Die Ausstellung sollte in der Nähe der Industriegebiete plaziert werden. Dort kann sie am besten dem Wachstum der umliegenden Zonen helfen.

$100 Einnahmen

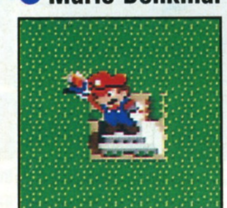
Springbrunnen



Zum 50jährigen Geburtstag der Stadt erhaltet Ihr einen Springbrunnen. Auch er sollte als Schmuckstück der Stadt im Zentrum stehen. Wasser marsch!

$100 Einnahmen

Mario Denkmal



Wenn SimCity mehr als 500.000 Einwohner hat, wird es zur Megametropole ernannt und erhält ein Denkmal als Geschenk. Die Statue zeigt den wahren Super-Mario.

Keine Einnahmen

Modell der Stadt



Ein maßstabsgetreues Modell der Stadt ist ein weiteres Geschenk von Dr. Wright, welches ganz nett anzusehen ist. Und das war's an Geschenken.

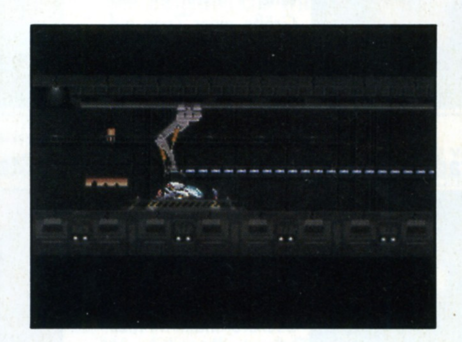


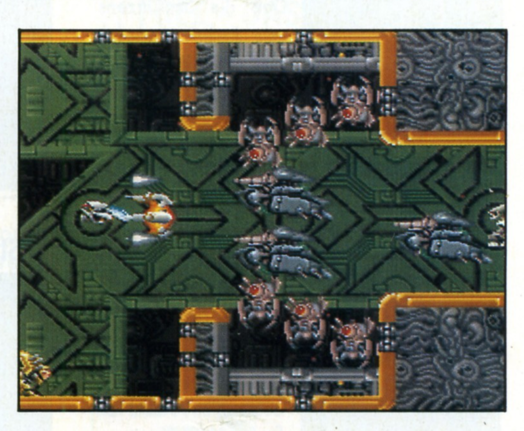
Raumschiff R-9 kampfbereit!

Ein intergalaktischer Alptraum wird auf dem Super Entertainment System Realität: R-TYPE!

Grauenvoll: Das BYDO Imperium schlägt zurück

Die unsägliche Gefahr schien einst gebannt, als das BYDO Imperium durch eine finale Rettungsschlacht zerschmettert wurde. In Billionen kosmische Trümmerstücke atomisiert, waberte der kosmische Schrecken als dunkle Wolke des Bösen durch das friedliche Universum. Doch das Teuflische geschah: ein heimtükkischer Prozeß der Selbstregeneration setzte ein und aus der unendlichen Wolke des Bösen kristallisierte sich ein mutiertes BYDO Imperium heraus. Das Schlachtschiff R-9 ist wieder kampfbereit!





Aufrüstung: R-9 wird zur High-Tech Kampfmaschine

Das hochgerüstete R-9 Schlachtschiff ist eine gnadenlose High-Tech Weltraumwaffe gegen Außerirdische.

● Standard-Schuß



Einzel- oder Dauerfeuer angenehm?

● Energie-Schuß



Mit blauem Balken pure Energie ballern, bis die Rohre glühen.

● Super-Schuß



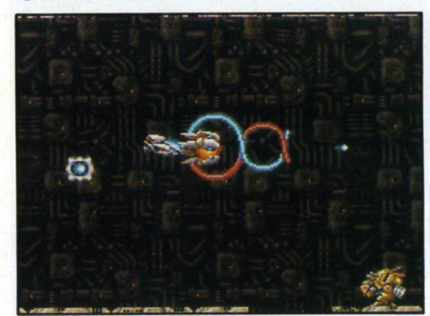


Blinkt der Balken Orange grell, feuert konzentrierte Energie ganz schnell.

Force-Laser und Helfer-Einheiten

Während der gnadenlosen Schlacht gegen feindliche Außerirdische erscheinen in jedem der sieben Level einzelne Symbole, nachdem Gegner zerstört wurden. Dahinter verbergen sich Helfer-Einheiten und überlebenswichtige Zusatzwaffen. Die wichtigste davon ist die Lasereinheit, von erfahrenen Kämpfern „FORCE" genannt. Diese Force kann vorne oder hinten an das Raumschiff angekoppelt werden (Vorwärts- und Rückwärts-Schuß).

Anti-L-Laser



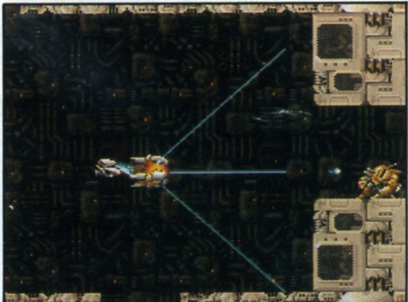
Eine vortreffliche Magnetlaser-Wumme gegen fliegende Feinde.

Streu-Laser



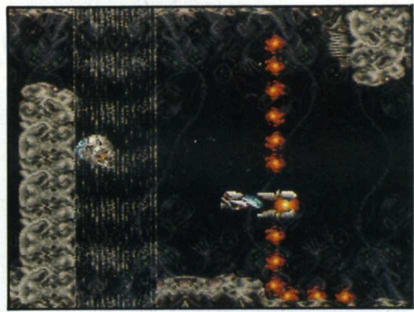
Ein riesiger Halbmond Streu-Energie fegt kraftvoll über alle Angreifer.

Reflektor-Laser



Dieser Laser zerstrahlt die Gegner auch um die Ecke.

Hobel-Laser



Dieser Laser-Hobel zerfetzt alle Aliens am Boden und Decke.

Kanonen-Laser



Mit kurzer Reichweite läßt er ohrenbetäubend nahende Gegner zerplatzen.

Zusatzantrieb



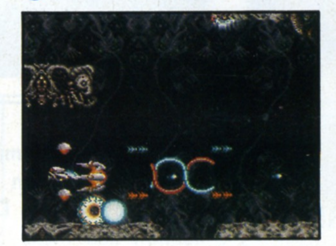
Das R-9-Schlachtschiff wird wendiger und der Antrieb verstärkt sich.

Verfolger-Raketen



Hochexplosive Lenkraketen heften sich an die Fersen der Verfolger.

Boden-Raketen



Boden-Raketen zerschmettern zielsicher alle Bodenobjekte in Reichweite.

Pits

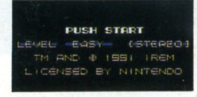


Sie schützen alleine oder zu zweit R-9 vor gegnerischen Attacken.

Versteckte Kommandos

Jeder überzeugte R-Type Fighter möchte natürlich alle Stufen komplett durchkämpfen. Hier nun Tips, wie man zu Anfang alle Waffen und alle Stufen anwählen kann.

Stufen/Level-Anwahl





Drücke im Option-Menü R, dann 9 mal Steuerkreuz hoch: ein Signal ertönt. R-Type starten und Pause drücken. Dann gleichzeitig R, A und Select-Knopf drücken. Unten links erscheint eine Stufen-Zahl. Mit Steuerkreuz hoch erhöhen!

Maximale Waffenaufrüstung

Im Spielverlauf: Drücke Start, Pause, R, Rechts, Unten, Y, Unten, Rechts, Unten, Links, Rechts, Unten, 2 x Rechts. Dann drücke zwei Buchstaben, die aus der Liste auszuwählen sind (je ein Laser-Einheit und eine Rakete) und Start gleichzeitig (Bspw.: R, A und Start). Dieser Trick funktioniert nur, wenn die FORCE abgekoppelt ist. Allerdings funktioniert dieser Trick nur einmal pro Continue.

Laser-Einheiten
A – Anti-L-Laser
B – Hobel-Laser
X – Reflektor-Laser
Y – Streu-Laser
R – Kanonen-Laser

Raketen
A – Verfolger-Raketen
X – Boden-Raketen

Stufe 1

DER INTERGALAKTISCHE WELTRAUM WARTET...

Die Aliens in Stufe 1 halten sich noch ein wenig zurück, obwohl mit dem Endgegner der Spaß des Extra-Sammeln aufhört. Ballerfreaks wärmen sich hier auf.





Endgegner: Der Illuminator

Mit ein paar Super-Schüssen löst sich der Boss in Wohlgefallen auf.

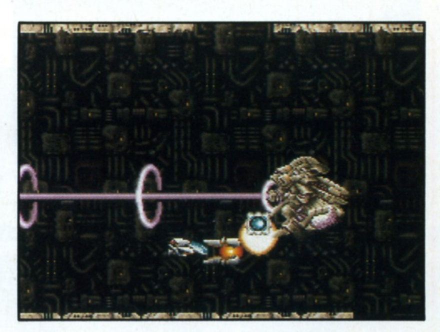


Stufe 2

DIE RUINEN DER AUSSERIRDISCHEN

Jedes Zögern kann hier absolut tödlich sein. Alle Extras zu sammeln, ist sehr anzuraten. Da hilft nur eines: Ballern, was das Zeug hält!





Endgegner: Zabtom

Die Schwachstelle des Mutant-Fisches ist die Kiemen-Blase.



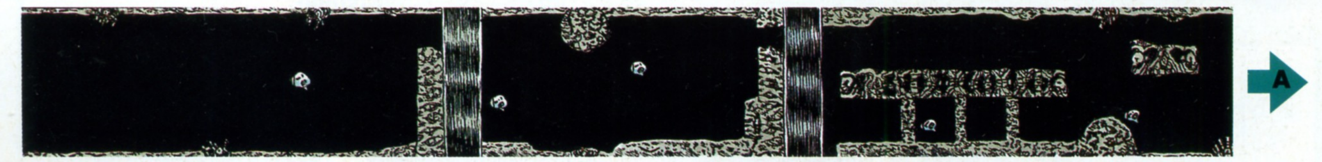
Stufe 3

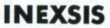
DIE HÖHLEN

Stufe 3 überrascht mit absolut exzellenter Musik, in der man sich verlieren kann. Aber aufgepaßt: Die Außerirdischen kennen alle Tricks, um die Erdlinge zu eliminieren.



START





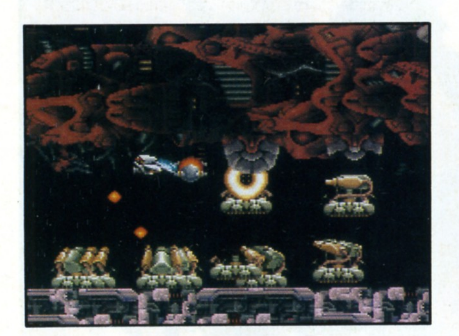
INEXSIS

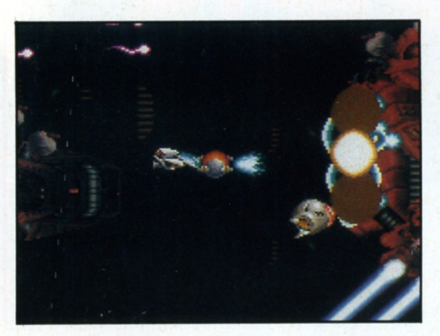


Stufe 4

SCHLACHTSCHIFF MK 1

Das Bydo Imperium besitzt ein unverschämt fettes Mutterschiff-Teil, einen ganzen Level groß. Fast nur aus Waffen bestehend, muß es gezielt abgewehrt werden.





Endgegner: Prisoner

Ausweichen! Drei oder vier Super-Schüsse in die Mitte reichen aus.

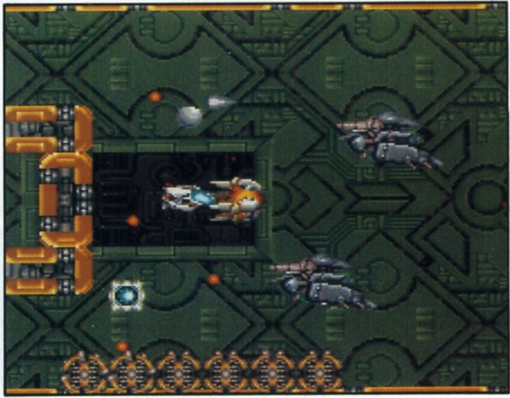


Stufe 5

MINEN-FELDER

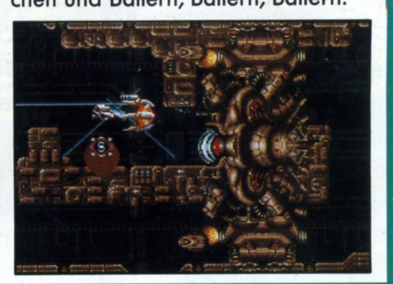
Am besten oben entlang durch die beweglichen Minen-Felder. Vorsichtig steuern und immer nach rechts vorausschauend ausweichen.





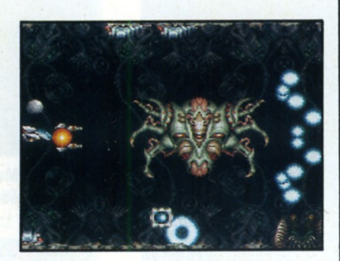
Endgegner: Rios

Den tödlichen Steinwällen ausweichen und Ballern, Ballern, Ballern.



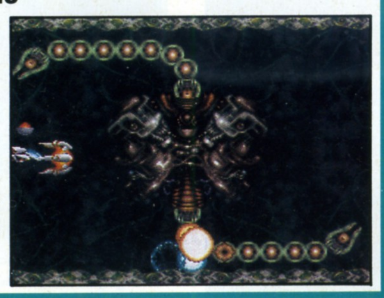
Krabbenkopf

Der Krabbenkopf kann nur schwachen Raumschiffen gefährlich werden, die er wie Nüsse knackt. Mit dem Super-Schuß kann man sich das ekelhafte Alien vom Hals halten. Immer in Bewegung bleiben.



Endgegner: Inexis

Inexis selbst ist ein harmloser Geselle. Wenn da nicht seine Gäste wären, die in seinem Kopf wohnen: Zwei garstige Schlangen. Mit Superschuß auf Ektoplasma schießen.

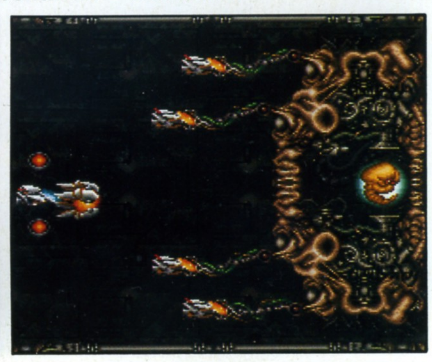


Der Kampf geht weiter!

Die letzten Level von Super R-Type versammeln hunderte von Aliens, die den Oberboss Woom beschützen wollen. Hier ist die gesammelte Erfahrung aus den vorangegangenen Stufen zum Überleben notwendig. Es ist zu schaffen – bestimmt!







SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS®

Actionspektakel der Super Klasse!!!

Das Super Nintendo Entertainment System steht im 16-Bit-Zeitalter bereit für den absoluten Kampf: Super Probotektor sprengt alle Maßstäbe.

Was ist passiert?

Unsäglich lange hat es gedauert, aber nun ist es soweit. Die Zeit der gnadenlosen Rache ist endlich gekommen. Red Falcon ist mit seiner verwahrlosten Bande mutierter Aliens zurückgekehrt und stellt sich dem Kampf in sechs Levels, jeder einzelne eine unglaubliche grafische Augenweide mit horizontal und vertikal Scrolling sowie Vogelperspektive und 2-Spieler-Modus. Eine explosive Hochspannung im wahrsten Sinne des Wortes erwarten das Roboter-Kämpferduo RC011 und RD008. Die Fähigkeit zum Überleben wird hier auf Herz und Nieren getestet, Sekunde auf Sekunde, gnadenlos. Nach dem 6. Level kommt die absolute Action-Überraschung.

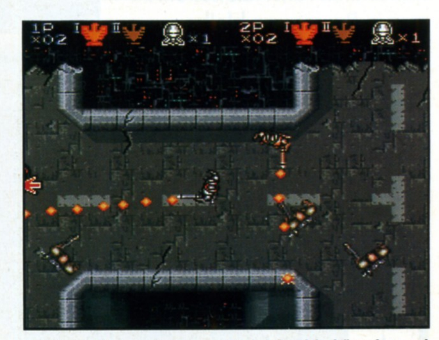


2-Spieler-Modus

Der 2-Spieler-Modus unterscheidet sich nur bei der Vogelperspektive. In Modus A kämpfen RC 011 und RD 008 auf getrennten Bildschirmen, im Modus B zusammen auf einem.



2-Spieler Modus A: Zu zweit gleichzeitig die Aliens an verschiedenen Positionen bekämpfen.



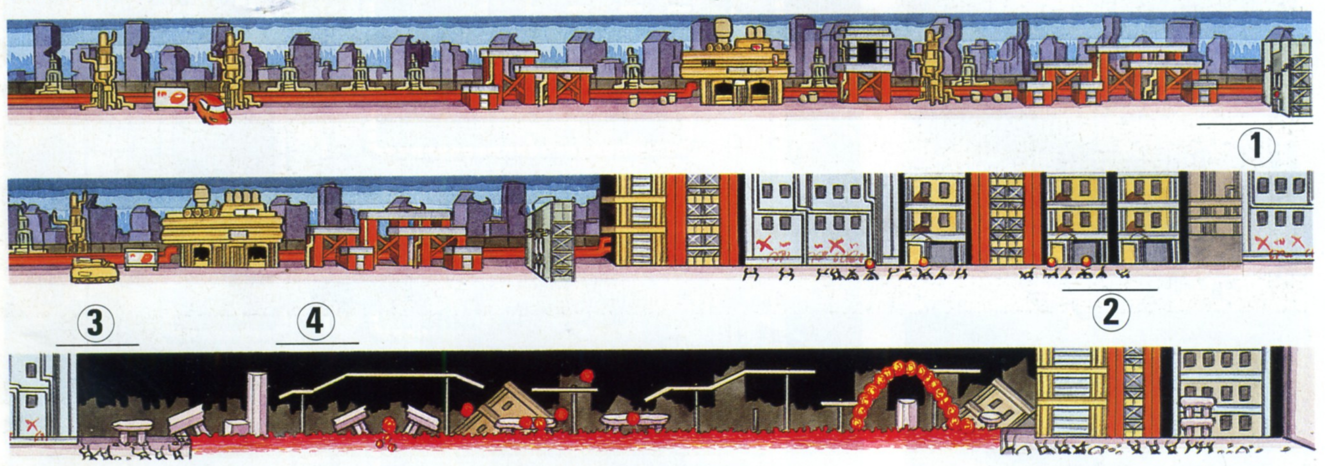
2-Spieler Modus B: Zu zweit gleichzeitig kämpfen und sich gegenseitig beschützen.



Stufe 1

DIE STRASSEN VON NEO CITY.

Bis zum Jahre 2634 war Neo City ein relativ friedlicher Platz zum Leben, doch dann kam der Schrecken unvorbereitet und rücksichtslos über die Bevölkerung: Red Falcon und seine marodierende Alien-Bande führten einen nuklearen Vernichtungsschlag gegen die Stadt. Es ist nicht sicher, ob es Überlebende gibt. RC011 und RD008 müssen hier auf alles gefaßt sein.



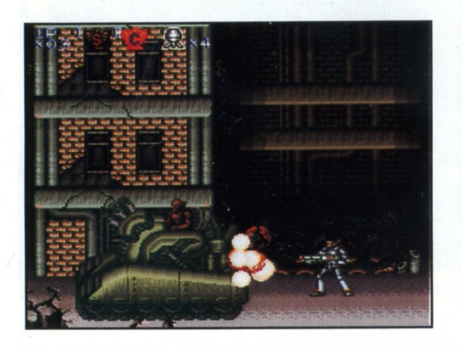
① Zerstöre die Kernblockade

Feuere Lenkraketen gegen die Rote Kernblockade und der Weg wird frei sein.



② Achtung Ausweichen

Wenn das Gebäude zusammenstürzt, stelle Dich ganz rechts hin und zerstöre den Panzer von hinten.



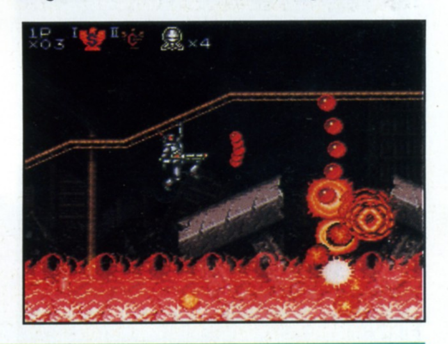
③ Doppel-Torpedos

Warte auf der rechten Plattform, bis das Explosionsfeuer des Bombers vorbei ist.



④ Feuerball-Kessel

An der Decke bleiben, bis die Feuerbälle ungefährlicher sind. Dann angreifen.



Das Mutanten-Monster Kimkoh

Das Monster Kimkoh sieht einer mutierten Schildkröte zum Verwechseln ähnlich. Kimkoh ist am unteren roten Bereich am verwundbarsten. Man bekämpft ihn am besten, indem man vor den Schüssen auf die obere Plattform flüchtet, dann runterspringt und seinen roten, wunden Punkt beschießt.

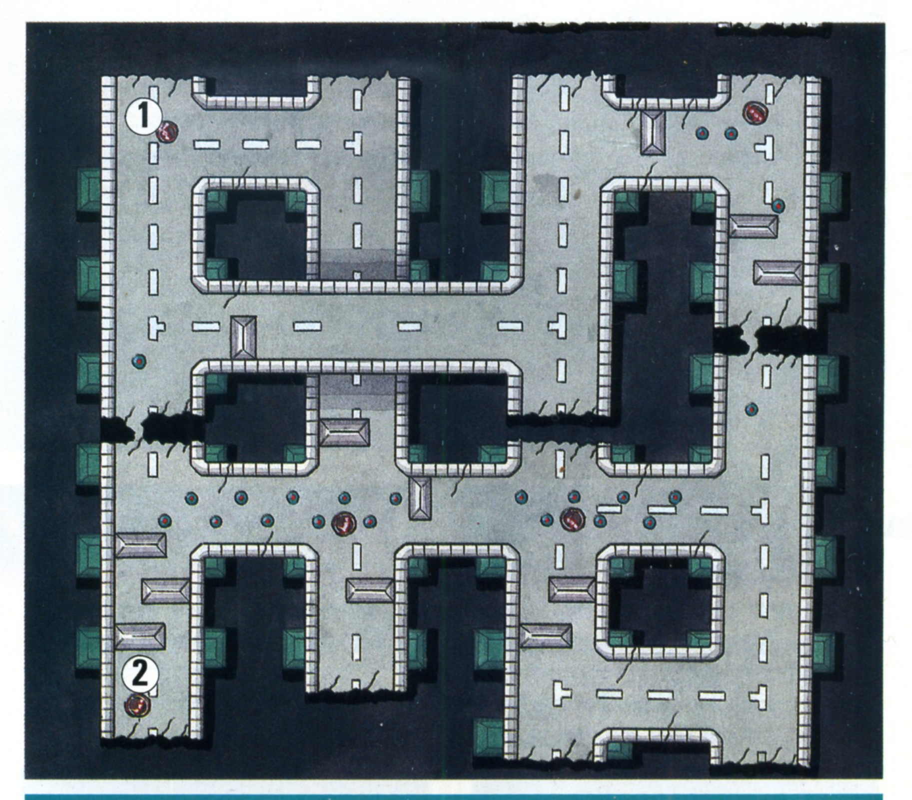


Immer in Bewegung bleiben: oben, unten, links ...

Stufe 2

HIGHWAY DER STRASSENSCHÄCHTE

Die schwierige Aufgabe in diesem Level ist es, die fünf roten Kreaturen der Alien-Bande zu eliminieren, die sich in Kanalschächten versteckt halten, und aus dem Untergrund feuern.





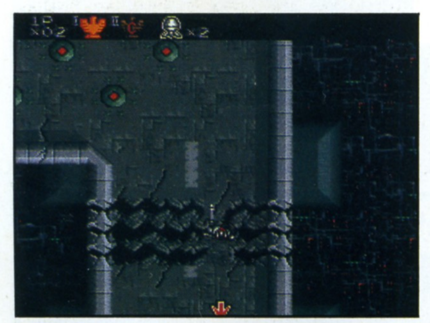
① Blitzangriff

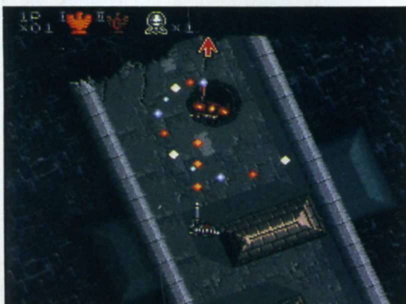
Zu Anfang befindet man sich für Sekunden unsichtbar vor dem ersten Schacht. Sofort angreifen.



② Achtung, Vorsicht!

Hier beachtet man den bröckelnden Untergrund und bewegt sich umsichtig.





Den 2. Alien links vom Schutzwall stehend unter Feuer nehmen und gnadenlos beseitigen, wenn er die Frechheit besitzt aufzutauchen.

Endgegner Metallican

Metallican wird hilflos, wenn seine sechs Metallarme zerschossen sind. Nun kann man sich auf sein rotes Zentrum konzentrieren und unter Dauerfeuer nehmen. L- und R-Knöpfe zum Positionieren benutzen.



Das Super Alien Metallican kann jederzeit seine Position um 90 Grad verändern. Wer überleben will, sollte daran denken.

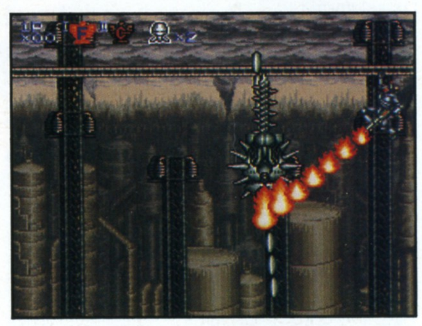
Stufe 3

DAS INDUSTRIEGEBIET

Red Falcons unerschütterliche Alien-Band hat in Neo City das Industriegebiet besetzt und stellt unermüdlich die unappetitlichsten Waffen aus Organ- und Metall-Material her. Echte Kämpfer müssen hier ihre Muskeln und viel Köpfchen beweisen.

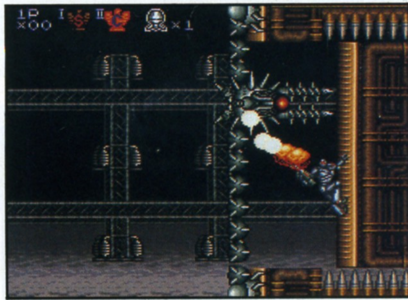
① Chrom Dom

Mit dem Feuer-Maschinengewehr ist es recht einfach im Chrom Dom zu überleben. Man muß sich an das Ende der Deckenträger hängen und den roten Bereich bekämpfen. Ohne Feuerwaffe an die Dreharme hängen und feuern.



② Der Drei-Wändestampfer

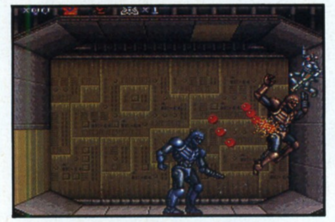
Der Wändestampfer ist nur von der abgebildeten Position aus zu bekämpfen. Die Feuer-Gun bietet den besten Schutz.



An dieser Stelle an der Wand hängen und ballern, bis die Rohre glühen und immer in Bewegung bleiben.

Endgegner Kenny 1, 2 & Robo-Leichen

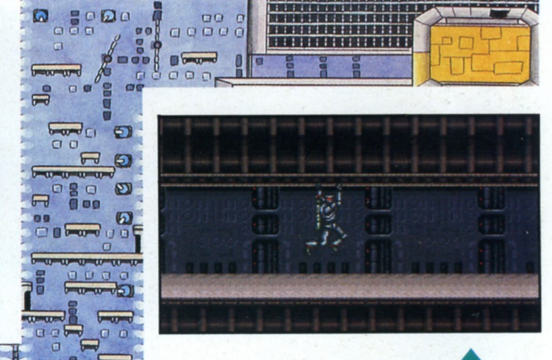
Kenny 1 und 2 müssen nacheinander bekämpft werden. Zuerst von der rechten oberen Ecke Kenny 1, und nach dessen Zerstörung Kenny 2 von der linken oberen Ecke bekämpfen. Danach erwartet Dich die Robo-Leiche. Sie bekämpft man, indem im Uhrzeigersinn ausgewichen und ab und zu nach oben gegen sein Robo-Maul geschossen wird. Den Zeitbomben ausweichen!

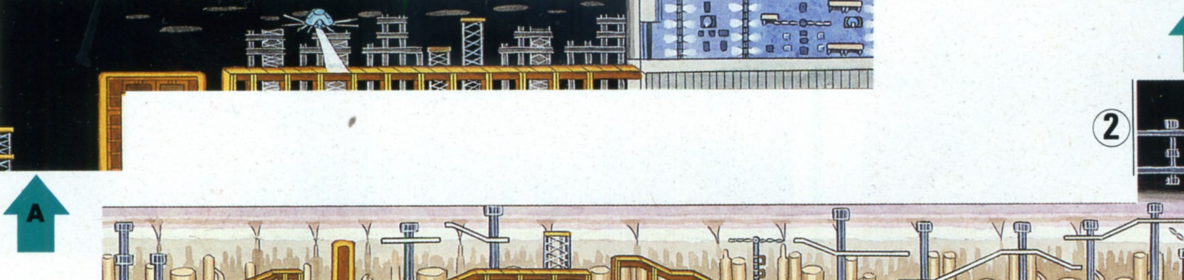


Hochspringen, an die Wand hängen und feuern, was das Zeug hält.



Immer im Uhrzeigersinn ausweichen und in sein Maul ballern. Den späteren Zeitbomben ausweichen.



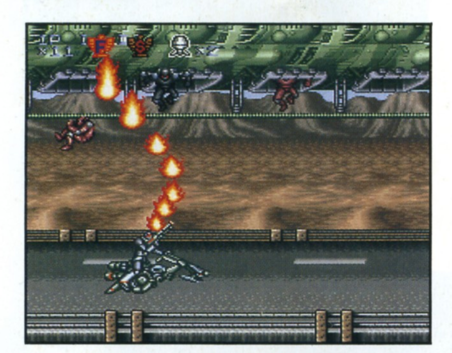


Stufe 4

DIE SCHLACHT DER BRENNENDEN HIMMEL

RC011 und RD008 sagen, „Wenn etwas Räder hat – wir fahren es!" Ihre Füße werden in diesem Level voller Action nicht mehr den Boden berühren. Sie werden auf metallverstärkten Höllenmaschinen durch die Alien-Horden „Reiten" und ihr Bestes geben.


Den fliegenden Aliens ausweichen und den Metall-Tank zerstören.


Mir der Feuer-Gun die zu Boden kommenden Aliens angreifen.


Diese unberechenbare Maschine schlägt mit seinen Auslegern aus.

Schlitzer der Lüfte

Schlitzer, das Alien der Lüfte, greift sofort an, wenn man sich an den Helikopter hängt. Sofort mit voller Feuerkraft angreifen, wenn er hin und her schwingt.


Wenn sich Schlitzer hochgezogen hat, wegspringen!

Endgegner Schlachtschiff

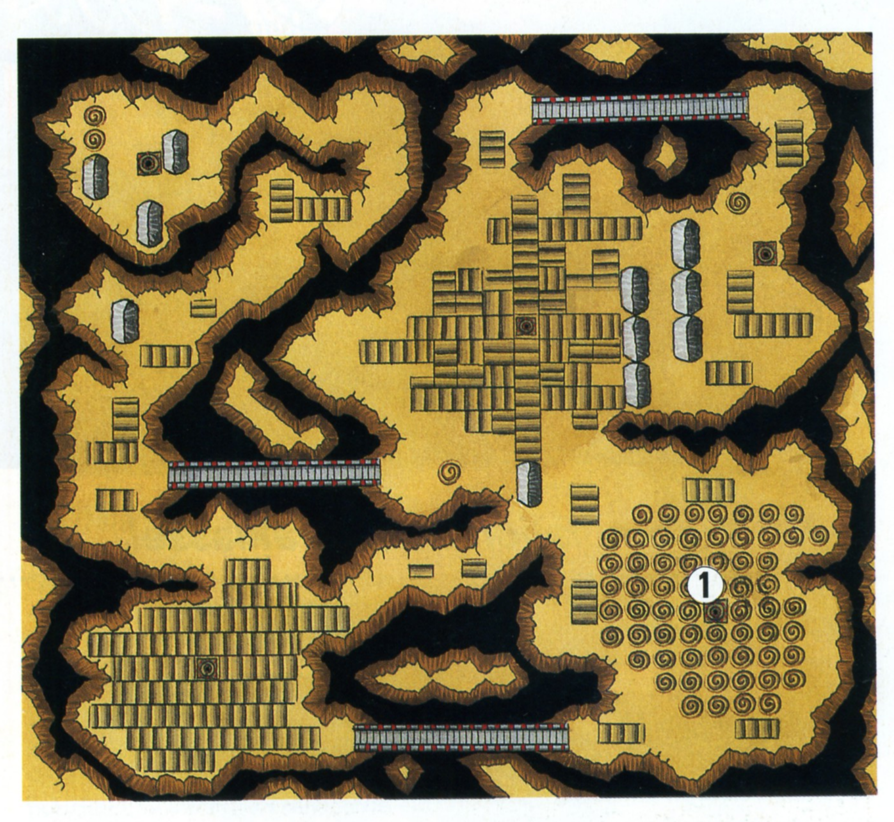
Zum Zerstören des Schlachtschiffes von Rakete zu Rakete hangeln und zuerst die oberen und unteren Geschütze beseitigen. Das Schutzschild verschwindet. Nun das Zentrum zerstören.


Zuerst die oberen und unteren Geschütze beseitigen.

Stufe 5

DAS BANDITEN-LAND DER STEILEN KLIPPEN

Wie auf dem Highway der Straßenschächte kann man den Startbeginn auswählen. Das Ziel im Banditen-Land ist es, fünf Alien-Ausgänge auszuschalten. Die verschiedenen Landmassen sind durch gefährliche Übergänge und Brücken verbunden.



① 3. Ausgang

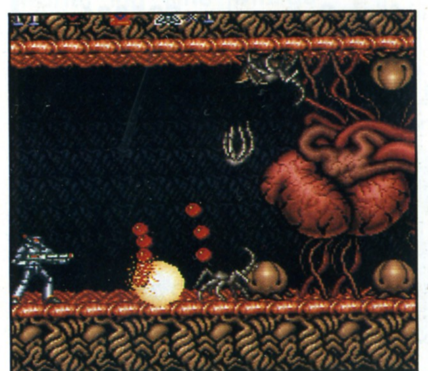
Auf dem schwimmenden Sanduntergrund ist der L-Knopf sehr wichtig.



Stufe 6

RED FALCONS HAUPTQUARTIER

In Red Falcons Hauptquartier beschützen 4 Mini-Bosse ihren großen Meister, die zuerst ausgeschaltet werden müssen. Je nach Schwierigkeitsstufe erscheint ein anderer Endgegner. Nur der beste Kämpfer wird auf Stufe „hard“ gewinnen können.







Fliegen wie ein Vogel!
Mit dem Super Nintendo eröffnet sich die einmalige Chance, im weltberühmten Pilotwings Flight Club die Fluglizenz zu erwerben!

Flugsimulation der Extraklasse!

Hier kann das Super Nintendo zeigen, was in ihm steckt. Pilotwings-Flugschüler fliegen alles: Doppeldecker, Drachen, Rocketbelt, Fallschirm, Hubschrauber. Erst wenn alle Lehrer zufrieden sind, winkt die goldene Fluglizenz!



Fliegerträume

Was auch immer sich in luftiger Höhe bewegen kann, müssen Flugfreaks fliegen. Der Flight Club hat ein breitgefächertes Ausbildungsprogramm. Hat der Schüler die ersten vier Fluggeräte im Griff, darf er den Hubschrauber ausprobieren.



Die Fluglehrer

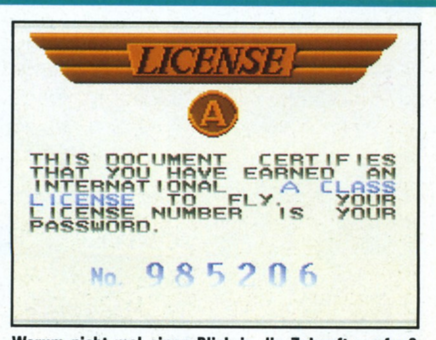
Die Flight Club-Lehrer haben schon mehr Zeit ihres Lebens in der Luft verbracht als auf der Erde. Jeder von ihnen ist ein echtes Fliegeras: Der junge Tony, die unerbittliche Shirley, der geheimnisvolle Lance und der mürrische Big Al.






Ein Blick voraus!

Natürlich sollte man sich Lektion für Lektion durcharbeiten und eine Lizenzstufe nach der anderen erklimmen, aber die Neugier läßt ja manchen nicht ruhen. Deshalb hier die Lizenznummern der höheren Semester, die gleichzeitig Paßwörter sind. Ein Blick in die Zukunft kann ja nicht schaden. Ohne das notwendige Basiswissen werden Neulinge sowieso wenig ausrichten.



Warum nicht mal einen Blick in die Zukunft werfen? Die Lizenznummer ist gleichzeitig Paßwort.

Area 2	985206
Area 3	394391
Area 4	520771
Area 5	400718
Area 6	773224
Area 7	165411
Area 8	760357
Helikopter 1	108048
Helikopter 2	882943

Die Basis des Fliegens

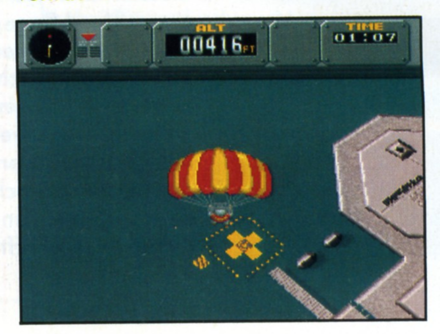
Doppeldecker

Diese kleinen Flugzeuge überzeugen durch ihre stabile Flugweise. Ideal für Anfänger, meinen die Flight Club-Lehrer.



Fallschirmspringen

In 3.800 Fuß Höhe beginnt der Fallschirmsprung. Macht Euch mit der Steuerung vertraut und lernt sicher zu landen.



Rocketbelt

Schnallt Euch den Raketengürtel auf den Rücken. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, das Gefühl aber unschlagbar.



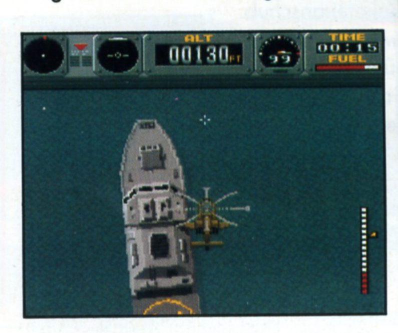
Drachenfliegen

Im Drachen hängend, gilt es, die Luftströmung kennenzulernen. Von einer warmen Luftströmung kann man sich tragen lassen.



Helikopter Rettungsaktion

Gute Schüler dürfen auch mal im Hubschrauber ans Steuer. Was er kann, zeigt er bei einer Rettungsaktion.



Und auch das ist Fliegen!

Gelingt einem Schüler eine 100-Punkte-Landung (Speziallandeplätze!), erwartet ihn eine witzige Überraschung. Das macht nicht nur Spaß, sondern bringt auch ein paar Bonuspunkte.

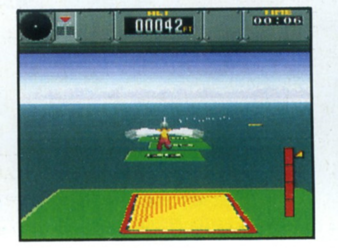


Pinguin Platsch

Um hieran teilnehmen zu können, muß der Schüler beim Fallschirmspringen auf einer kleinen beweglichen Plattform landen. Nun kann er sich mit einem Pinguin einen Sprungturm hinunterstürzen.

Trampolin Baunz

Gelingt mit dem Rocketbelt die Landung auf einer Spezialplattform, landet der Schüler zur Belohnung auf einer Art Trampolin. Hier gilt es gezielt zu hopsen, um möglichst viele Bonuspunkte zu kassieren.



Phönix-Bonus

Nicht aus der Asche, sondern aus dem Drachenfliegen heraus, bekommt der Schüler Flügel verpaßt. Vorausgesetzt er konnte eine 100-Punkte-Landung auf die Wasserplattform hinlegen.



Area 1

Doppeldecker

Zunächst gilt es die Landung zu üben. In Lektion 1 beginnt in 300 Fuß Höhe der Landeanflug. Gefühl ist gefragt, wenn man dem Landeleitstrahl folgt und sanft aufsetzt.





Fallschirmspringen

Mit dem Fallschirm auf dem Rücken müssen drei Lichtringe durchflogen werden. Die ersten zwei sind recht leicht zu absolvieren, beim dritten muß ein wenig gesteuert werden. Danach noch eine sichere Landung... Geschafft!



Area 4

Rocketbelt

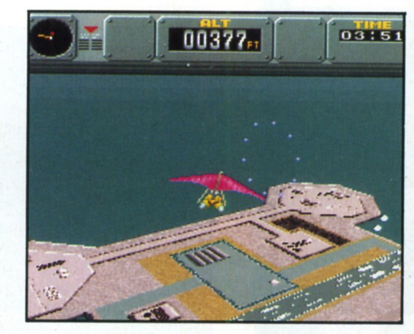
Mit dem B-Knopf gibt es einen leichten, mit dem A-Knopf einen starken Raketenanschub. Damit wird gesteuert. Der Schüler muß durch drei sich drehende Ringe fliegen.





Drachenfliegen

In 300-Fuß-Höhe schwebt ein Lichtring, durch den man zweimal mit dem Drachen durchtauchen muß. Nutzt die Luftströmung, um Höhe zu gewinnen und erneut den Ring anzufliegen.





Helikopter Mission 1

Die Lehrer befreien

Nach der 4. Lektion erreicht den Schüler ein Notruf: Die Flight Club-Lehrer werden auf dem Heliport festgehalten. Zögern wäre fehl am Platze: Rein in den Hubschrauber und Start frei für die Rettungsmission. Aber Vorsicht: Es wird scharf geschossen!





Vorsicht: Die Kidnapper schießen mit scharfer Munition!



Area 5

Fallschirmspringen



In dieser Lektion kommt es darauf an, auf einer der zwei recht kleinen Plattformen zu landen, nachdem drei Ringe durchtaucht wurden.



Area 6

Doppeldecker

Eine Landung auf nasser Landebahn muß der Schüler vorführen – möglichst sicher.



Area 7

Drachenfliegen

Mit zwei oder drei thermischen Strömungen muß der Schüler 700 Fuß hoch sein.



Rocketbelt

Der Wind macht den Schülern bei dieser Lektion schwer zu schaffen, denn er muß auf einer Plattform im Wasser landen.





Area 8

Nachtflüge

Die Sonne ist untergegangen. Lande bei Nacht mit allen vier Fluggeräten sicher.



Helikopter Mission 2

Das große Finale

Eine Organisation namens EVIL hat einen Regierungsbeamten entführt. In der Nacht muß das Flight Club-Team seine Rettungsmission starten.







PAPERBOY 2™

„Extrablatt! Der Paperboy ist wieder da!“

Ja, und diesmal hat er sogar seine Freundin mitgebracht. Das Papergirl! Natürlich kostet so eine Freundin eine ganze Menge Geld, weswegen er sein Taschengeld dringend aufstocken muß. Als Zeitungsausträger.

Überlebenstraining auf dem Fahrrad

Paperboys Heimatstadt ist voller Gefahren. Träge Möbelpacker, rücksichtslose Baseball-Spieler, unheimlich glibberige Kanalmonster und unvorsichtige alte Leute. All das hindert ihn an der Ausführung seines Ferienjobs. Wie soll man bei diesem Streß noch Zeitungen in die Briefkästen werfen?

● Hier kommt ein Waisenknabe



● Paperboy wurde gefeuert!


TUESDAY
PLAYER 1
The Daily Sun
PAPERBOY FIRED!

● Da! – Ein Einbrecher!



● Der Held des Tages

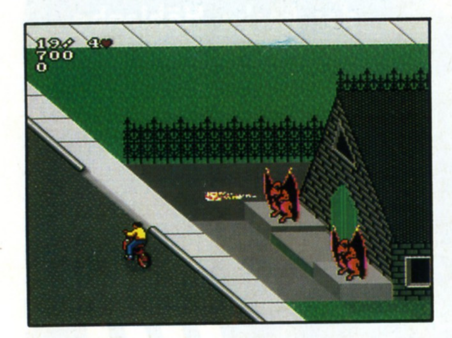
TUESDAY
PLAYER 1
The Daily Sun
HERO PAPERBOY STOPS THIEF

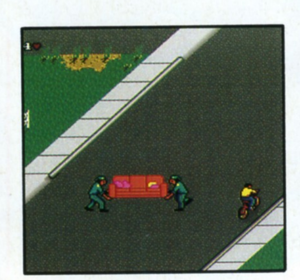
● Zum Schluß noch eine Bonusrunde

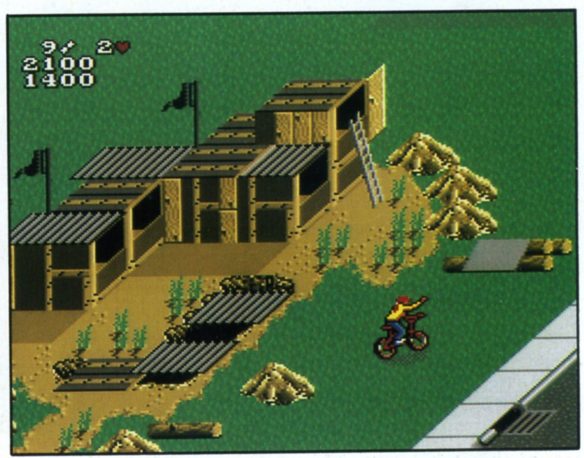


Ein total lockerer Job...?!

Wählt man den niedrigsten Schwierigkeitsgrad, dann hat Paperboy wirklich einen lockeren Job. Die Menschen auf der Straße sind noch nicht ganz so aufdringlich. Okay, sie gehen zwar nicht aus dem Weg, wenn sie unseren Zeitungsjungen ankommen sehen, aber sie lassen sich dafür noch recht leicht umfahren.

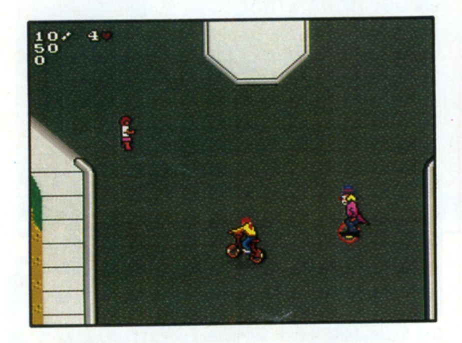




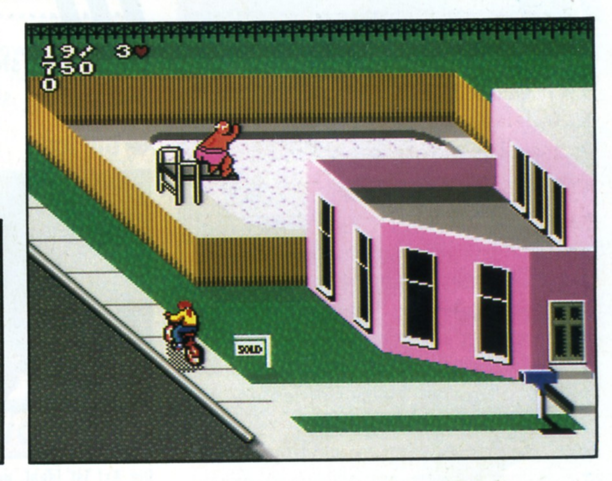


Das hier ist keine gute Gegend!

Hier kann Paperboy schon eher zeigen, was er wirklich drauf hat. Er muß halt auch ein bißchen was tun für sein Taschengeld! Die Hindernisse auf den Straßen bewegen sich schon wesentlich schneller. Das sind wirklich komische Menschen, die hier wohnen. Alle scheinen es auf den unschuldigen Zeitungsjungen abgesehen zu haben.

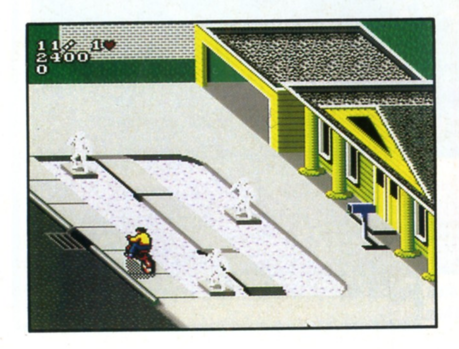


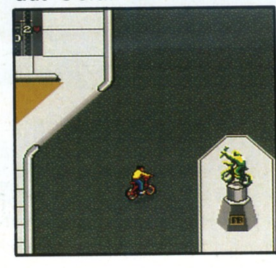


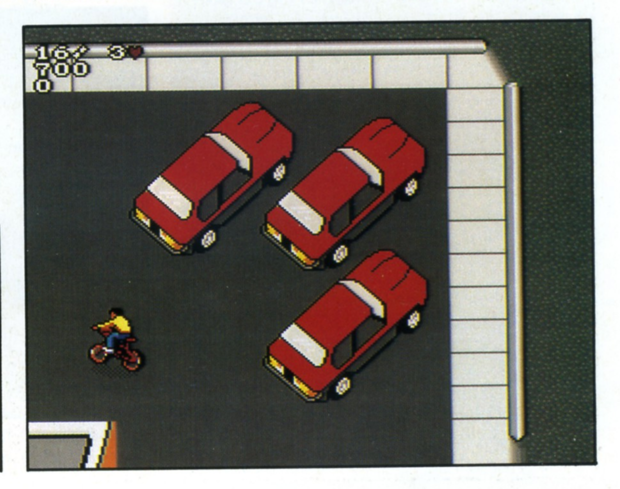


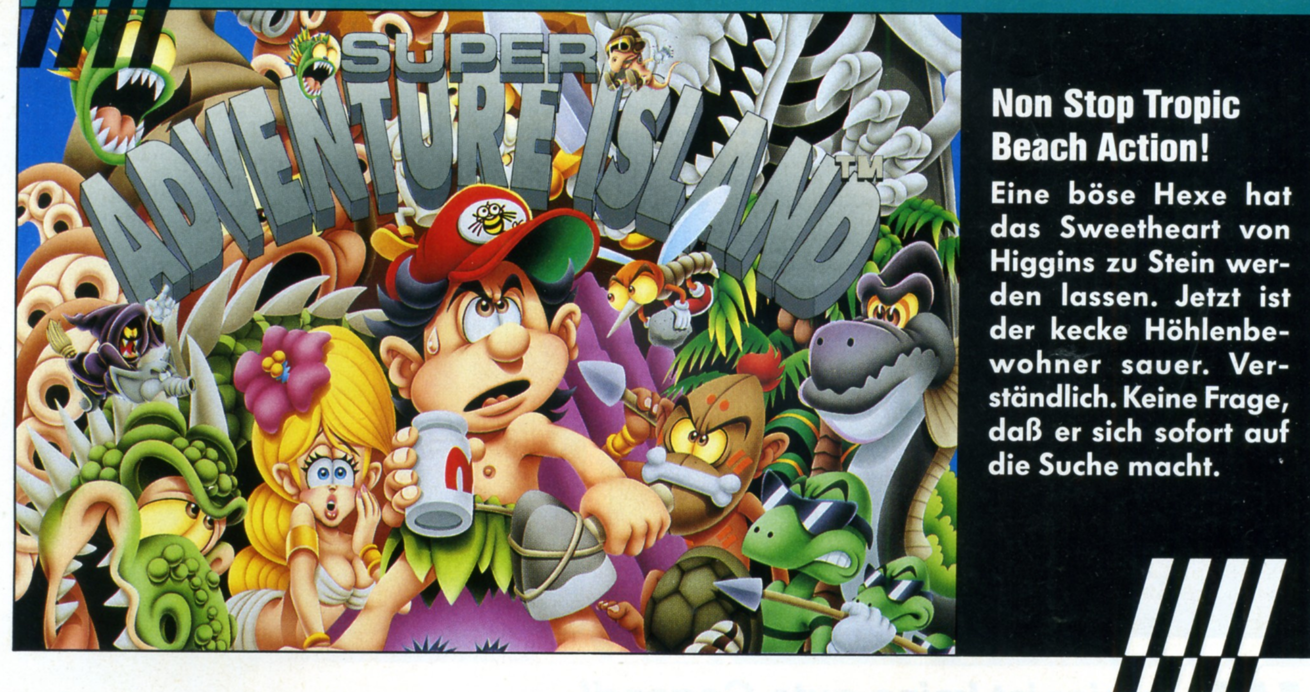
Ein Horrortrip für den Zeitungsjungen

Über Paperboys Heimatstadt ist der Ausnahmezustand verhängt worden und die Bewohner sind recht militant. In manchen Häusern wird schon mit scharfem Geschütz geschossen. Niemand scheint sich für die neuesten Neuigkeiten der Tagespresse zu interessieren. – Aber Paperboy braucht halt dringend das Geld.









Non Stop Tropic Beach Action!

Eine böse Hexe hat das Sweetheart von Higgins zu Stein werden lassen. Jetzt ist der kecke Höhlenbewohner sauer. Verständlich. Keine Frage, daß er sich sofort auf die Suche macht.

Inselalptraum

Wie würde es Euch gefallen, wenn eine böse Hexe Euer Mädchen einfach zu Stein werden ließe? Gar nicht vermutlich...

Dann könnt Ihr Higgins ja verstehen... Zumal ihm das nicht zum ersten Mal passiert. Für Higgins, den abgefahrenen Steinzeit-Freak, ist dies bereits das dritte Abenteuer. Eines auf dem NES und eines auf dem Game Boy hat er bereits siegreich überstanden. Doch nun erwartet ihn die ultimative Herausforderung. Er hat es mit der üblen Hexe Poison Ivy zu tun... Super Adventure Island entführt in das Tropenreich, mit all seinen exotischen Schönheiten: Strände, tropische Seen, Höhlen, Wälder und vieles mehr, dargestellt in traumhafter Südsee-Graphik. Auch der zauberhafte Karibik-Sound trägt auf seine Weise zur Atmosphäre bei.



Higgins macht sich, per Steinzeit Airlines, auf den Weg, die böse Hexe Poison Ivy zu suchen. Sie hat seine Liebste zu Stein werden lassen.

Die Waffen des Dschungels

Der Held startet zunächst unbewaffnet in sein Abenteuer, doch schon bald findet er die Steinzeitaxt und den Boomerang.

Die Axt



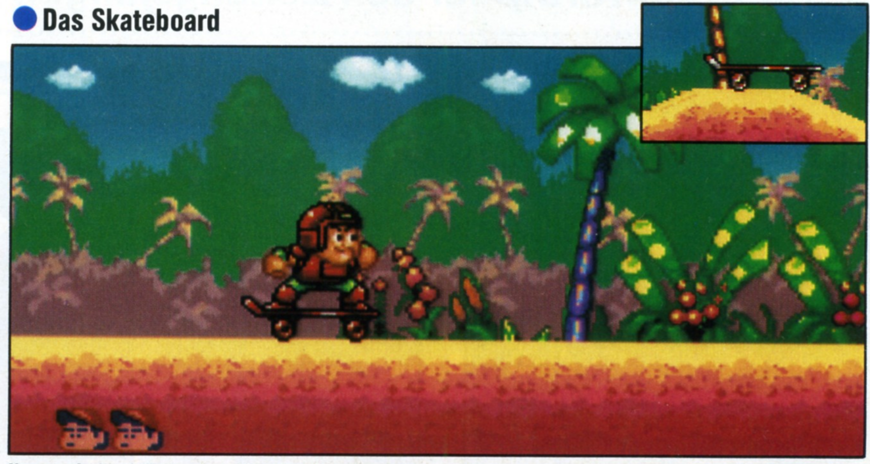
Die Axt ist ideal, um Angreifer aus der Luft auszuschalten.

Der Boomerang



Der Boomerang kehrt immer zu Euch zurück. Er kann Gegner auch von hinten angreifen.

Das Skateboard



Neueste Steinzeit-Technologie! Mit dem Skateboard kann sich Higgins rasend schnell fortbewegen. Doch Vorsicht, es ist nicht leicht, bei dem Tempo den Gegnern auszuweichen.



Stage 1

Diese erste Stufe führt Higgins entlang an den tropischen Sandstränden seines Landes und durch die feuchten Regenwälder.

Stage 1 – 1

Die tropischen Strände. Mehrere Gegner versuchen Higgins das Leben schwer zu machen. Jetzt heißt es ausweichen, doch das kostet Higgins einige Zeit. Deshalb, Früchte einsammeln und Zeit tanken: Bananen, Ananas, Kiwi...



Stage 1 – 2

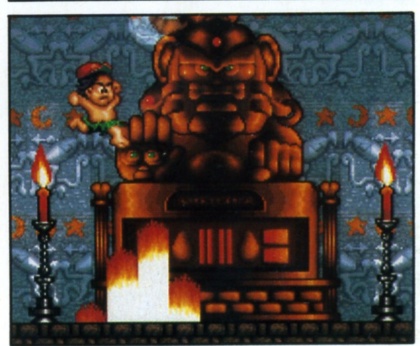


Der Regenwald. Doch, es gibt ihn noch, zumindest bei Super Adventure Island. In dieser Runde muß Higgins von Fels zu Fels springen und so das Gewässer überqueren. Aber Achtung, einige Felsen sind nicht sehr belastbar, sie stürzen sofort nach dem Betreten in die Fluten.

Stage 1 – 3

Nach der Tropfsteinhöhle erwartet Higgins der erste Endgegner, Bamboozal! Diese riesige Statue spuckt mit Feuerbällen nach Higgins. Euer Held muß das Feuer überspringen und Bamboozal im Sprung angreifen.





Südseezauber

In einigen Stufen befinden sich unsichtbare Bonusrundentore, die Higgins durch Springen sichtbar machen kann. Dann heißt es, wie hier mit dem Supersprung, abräumen.



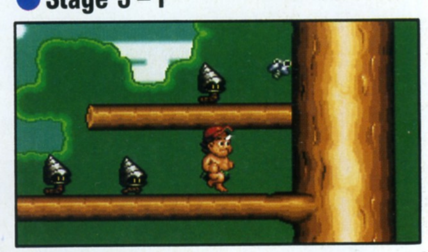
Faszination der Tropen

Auf seinem Weg zu Poison Ivy erwarten Higgins noch viele weitere geheimnisvolle Landschaften...

● **Stage 2 – 3**



● **Stage 3 – 1**



● **Stage 5 – 1**





Joe & Mac: Caveman Ninja™

Aufruhr in der Steinzeit

Joe und Mac, zwei symphatische Steinzeitler, erquicken sich hauptsächlich an drei Dingen: Essen, schlafen und... Frauen! Doch gerade diese wurden ihnen von einer üblen Neandertaler Horde geraubt...

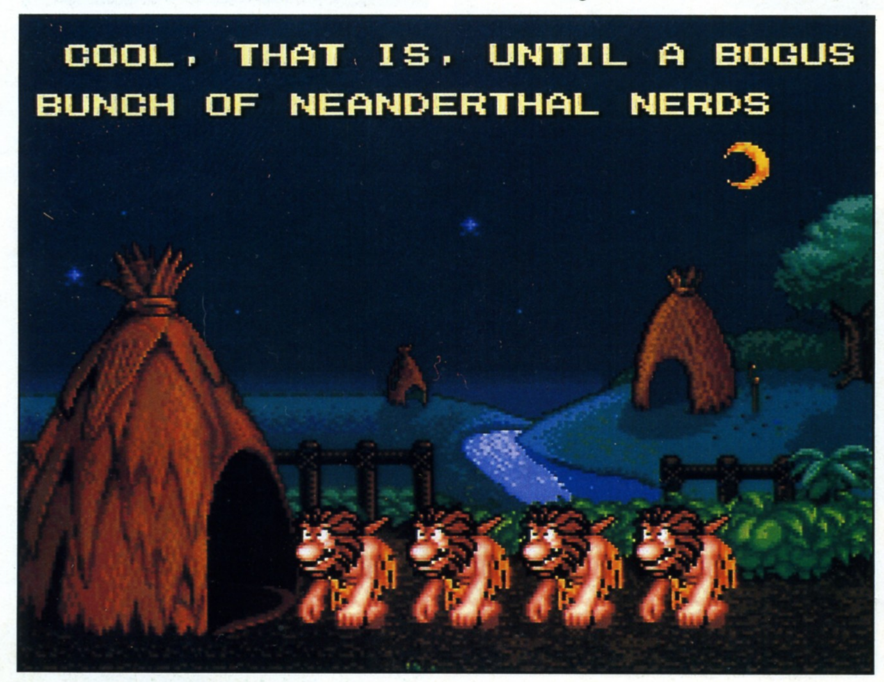
Die wahre Geschichte der Steinzeit

Am Anfang war... nein, nicht das Feuer, sondern Joe und Mac, zwei coole Höhlenbewohner, die nur eines haben wollten, ihren Spaß.

Und den hatten sie! Ob es nun darum ging, in einem Wettbewerb Dinosaurier plattzumachen, oder Flugsauriern das Abstürzen beizubringen, sie hatten immer viel Freude. Nicht zuletzt auch dank ihrer coolen Höhlen-Babes, die für jeden Unsinn zu haben waren und den Jungs auch den Haushalt führten. Doch auf genau diese hatten es auch andere abgesehen, eine Horde mieser, verblödeter Neandertaler, die wahrscheinlich nicht einmal wissen, wofür kleine Steinzeitmädchen gut sind... Sollten Joe und Mac den Rest Ihres Lebens als Junggesellen verbringen?! Nein!

Double Action

Und so machen sich Joe und Mac auf, ihre Cave Girls zu befreien. Man hat die Wahl, allein, zu zweit oder das Super Game zu spielen, bei dem sich beide Spieler auch gegenseitig bekämpfen können. Der ideale Modus also, um Streitigkeiten auf dem Bildschirm auszutragen. Stoneage Fun!







The Joe & Mac Attack

Bereits in der Steinzeit wurden erste Grundlagen für moderne Waffensysteme geschaffen. Joe und Mac stehen vier verschiedene Waffen zur Verfügung, die sich in Eiern oder an schwer erreichbaren Stellen im Spiel verbergen. Die jeweilige Waffe kann mit dem Select-Knopf gewählt werden.

Knochen

Die Allround-Waffe der Steinzeitler. Reichweite und Wurffrequenz sind ideal, um Gegner bereits aus der Ferne anzugreifen.



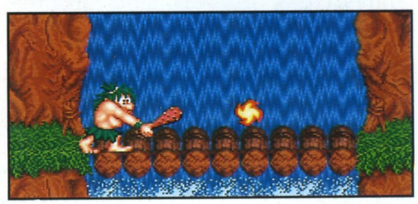
Boomerang

Eine Hi-Tech Waffe der Steinzeit. Geworfene Boomerangs kehren zurück und greifen die Gegner auch von hinten an.



Feuer

Mit dieser Waffe kann den fiesen Neandertalern gründlich eingeheitzt werden. Sie hat die gleiche Reichweite wie die Knochen.



Steinräder

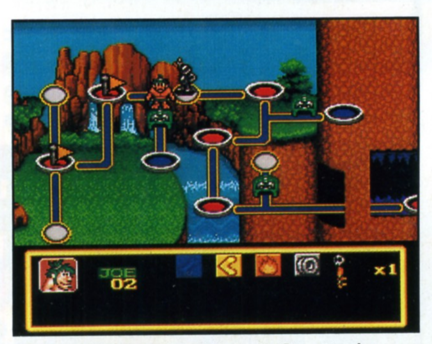


Die optimale Waffe, um sich den Weg freizuräumen. Einfach ein paar Räder losschikken und ihnen hinterherlaufen, sie walzen alle Gegner platt. Sie sind auch die stärkste Waffe, also, bei Endgegnern einsetzen!

Die Bonusrunden

Im Land von Joe und Mac gibt es sechs verschiedene Bonusrunden, die alle einem Schlaraffenland gleichen. Um in die Bonusrunden zu gelangen, muß in den regulären Runden ein Schlüssel gefunden werden, der das Tor zum Paradies öffnet.





Die blauen Felder kennzeichnen die Bonusrunden, zum betreten ist ein Schlüssel notwendig.



Es regnet Hähnchenteile. Joe muß versuchen alle Teile einzusammeln. Steinzeit Bonus!

Verborgene Levels

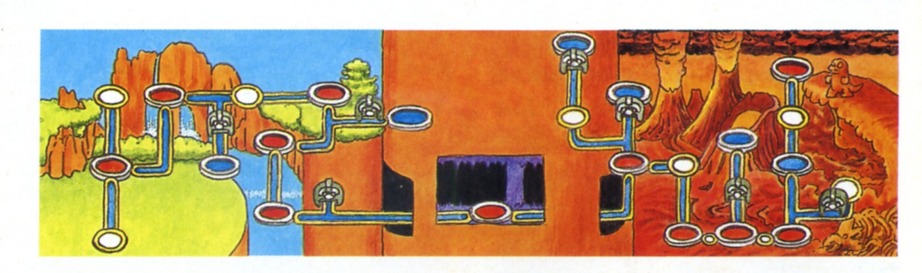
In fast jeder Runde befindet sich ein verborgenes Level, in das man gelangt, indem man das rote Ei, das sich in der Runde befindet, erst dann öffnet, wenn kein Gegner mehr im Bild ist. Ein freundlicher Flugsaurier wird ausschlüpfen und Joe in das verborgene Level tragen.





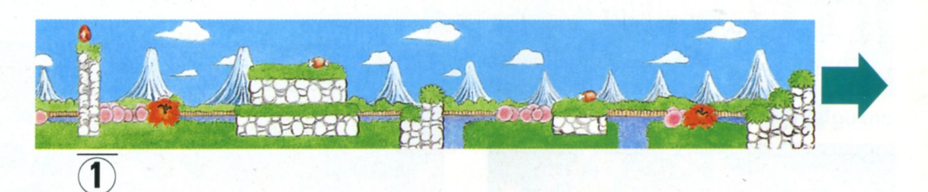
Joe & Mac's Map

Die Karte zeigt den Weg, den Joe und Mac gehen müssen, um ihre Höhlenmädchen zu retten. Die roten Kreise sind die einzelnen Stufen, die blauen sind Bonuslevels. Postiert man eine Figur auf einem weißen Feld, kann man nach Spielende hier weiterspielen.



Stufe 1

Am Ende dieser ersten Stufe wartet ein hungriger Tyrannosaurus, der von Joe und Mac aus seinem Mittagsschlaf geweckt wurde.



① ②





① Flugunterricht

Gleich zu Spielbeginn besteht die Möglichkeit, die Boomerangs zu bekommen. Einfach den Saurier als Lift benutzen.



② Die verborgenen Stufen

Joe hat das rote Ei geöffnet, als kein Gegner mehr im Bild war. Ein Liebosaurier bringt ihn in das verborgene Level.



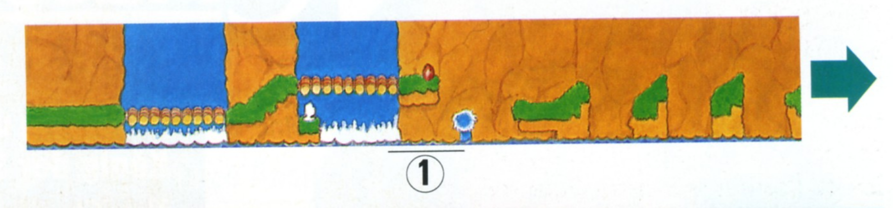
Der Saurier erwacht!

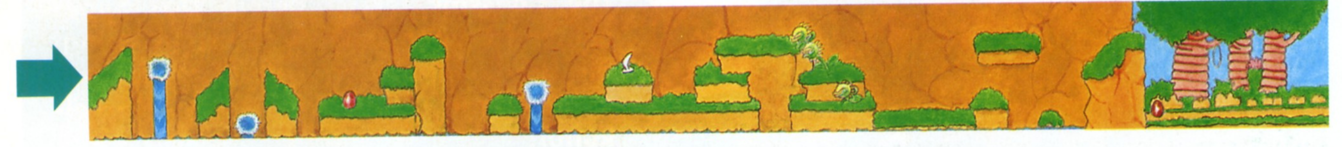
Der Saurier wurde von Joe und Mac aufgeweckt. Jetzt hat er Hunger, zwei Steinzeit Burger kommen da gerade recht. Die einfachste Art, den Koloss zu besiegen, ist, sich auf die höher gelegene Ebene zu stellen und das Monstrum mit dem Boomerang anzugreifen, er hat die größte Reichweite.



Stufe 2

In dieser Stufe ist Geschicklichkeit gefragt, die Felsenklippen müssen überwunden werden. Unter der zweiten Brücke befindet sich die stärkste Waffe, das Feuer.





① Fliegende Eier

Mach den Saurier in der Luft platt und öffne dann das Ei, Joe!



Beseitige das Unkraut!



Der zweite Endgegner ist alles andere als eine Sonnenblume. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dem Unkraut den Garaus zu machen. Sinnvoll ist es, die Pflanze mit dem Feuer zu bekämpfen. Entweder von ganz links, oder von ganz rechts, aber Vorsicht, hin und wieder wachsen kleine Ableger des Monsters aus der Erde.

Die Reise durch die Steinzeit geht weiter!

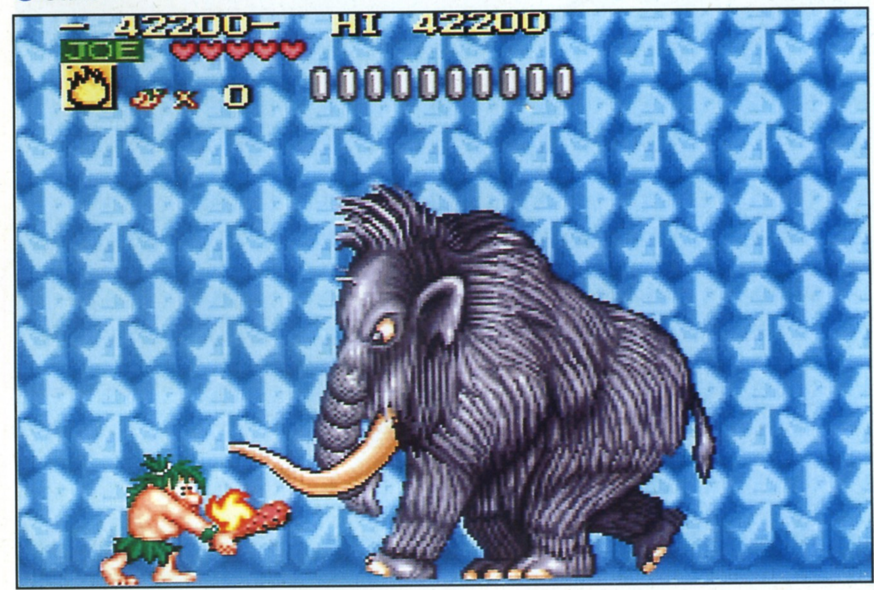
Einige Höhlen-Babes sind noch immer gefangen. Aber was tut man nicht alles für Frauen... Zwei der Mädels sind befreit, aber neun weitere warten noch voller Sehnsucht auf ihre Rettung. Go, Joe and Mac!!

Stufe 4



In dieser Stufe bekommen es die beiden mit nicht sehr freundlichen Meerestieren zu tun.

Stufe 6



Oh, oh, ein Mammut versperrt Joe den Weg.



THE CHESSMASTER®

Der König unter den Spielen auf dem König der Spielkonsolen!

The Chessmaster ist bereit! Das Super Nintendo Entertainment System bringt mit The Chessmaster die kühlsten Denker zum glühen. Schach in höchster Spielkultur!

Die Schachwelt in einer neuen Dimension

Der absolute Strategie-Klassiker seit Jahrhunderten fegt mit sprühenden Bits & Byts ungestüm in das High Tech-Zeitalter – ein farbenprächtiger Paukenschlag: The Chessmaster ist da! Eine Herausforderung für Könner und die es werden wollen. Bestimmt.

The Chessmaster bietet dem verwöhnten Spieler alles: Verschiedene Schwierigkeitsstufen; 2- und 3-Dimensionale Brettansichten sowie ein Fantasy-Modus, indem sich realistische Figuren über das Brett bewegen; einen Lehrer-Modus, Zugrücknahmen und vieles mehr bis zu Zugnotationen und das Verändern mannigfaltiger Optionen. The Chessmaster: ein Programm für anspruchsvolle Spieler.

Das Super Nintendo zu schlagen, ist keine einfache Aufgabe.

Spezielle Züge

En Passant

Selbstverständlich ist es in Chessmaster möglich „En passant" also 'Im Vorübergehen' zu schlagen.



Rochade

Wie „En passant" ist die Rochade ein wirkungsvoller Spezialzug. Er dient, die eigene Verteidigung zu stärken.





Optionen

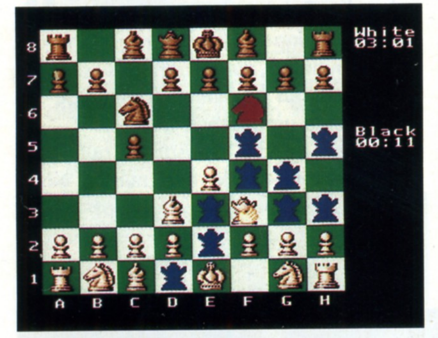


Am Anfang oder während des Spiels können verschiedene Optionen komfortabel verändert werden. Es ist so unter anderem möglich, Züge zurückzunehmen, die Farbe der Spielfiguren zu wechseln, oder den Schwierigkeitsgrad zu wechseln.

Spielstufen

The Chessmaster bietet die verschiedensten Spielstufen an. Eine Eröffnungsbibliothek mit 150.000 Zügen ist vorhanden.

Trainer Modus





Im Trainer Modus zeigt The Chessmaster für jede Spielfigur die Zugmöglichkeiten an.

Bedenkzeit



Je höher die eingestellte Spielstufe ist, desto länger kann The Chessmaster über seine Züge „nachdenken".

Eine Menge Ansichten

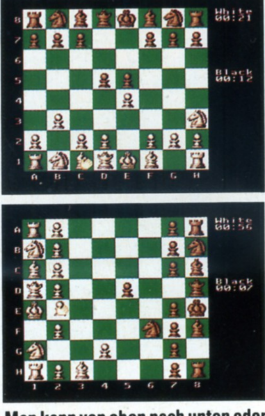
The Chessmaster bietet die Möglichkeit, unter vier verschiedenen Darstellungsarten des Brettes zu wählen. Hier findet jeder seine Lieblings-Darstellung.

Fantasie



Schach als Mittelalterliche Lebensweise – oder nur Spaß?

2-D Darstellungen



Man kann von oben nach unten oder von links nach rechts spielen.

Gesamtübersicht



Mit allen wichtigen Informationen immer sofort im Bilde.



Drollige Tollpatsche: . . .

. . . die Lemminge sind los! Sie sind klein, wuselig und zuckersüß. Sie sind zahlreich und kommen in Scharen. Sie sind naiv und fleißig. Die Lemminge sind unwiderstehlich. Der Lemming-Chef bist Du!

Lemminge, was tun sie?



Lemminge haben nur eines im Sinn: Sie wandern und wandern, so weit sie die Pfoten tragen, unbeirrt die eingeschlagene Richtung entlang.

Zudem sind Lemminge hoffnungslose Herdentiere, und wenn sich ein Lemming für eine bestimmte Richtung entschieden hat, trotten alle anderen hinterher. Aufgabe des Spielers ist es nun, die wuseligen Lemminge sicher durch mehr als 120 Labyrinthe zu steuern. Zu diesem Zweck müssen bestimmte Lemminge zu Spezialisten umgeschult werden.

Lemmings ist die Sensation auf dem Computerspiel-Markt und nun in einer exzellenten Umsetzung für das Super Nintendo Entertainment System verfügbar. Nach wenigen Momenten möchte man „seine" Lemminge nicht mehr missen!

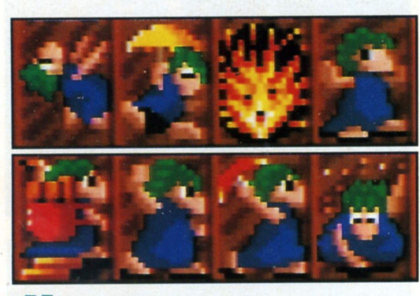






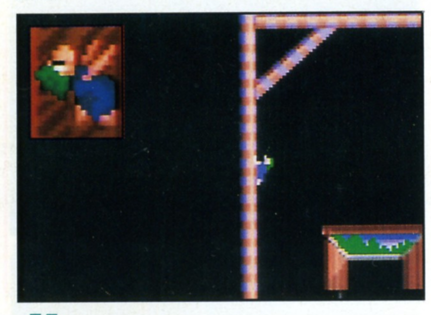
Der Spieler denkt, der Lemming lenkt!

Lemminge können jederzeit zum Spezialisten umgeschult werden, so daß sie vor Hindernissen nicht brav umkehren müssen und in die andere Richtung marschieren. Einfach in der unteren Leiste eine Funktion auswählen.



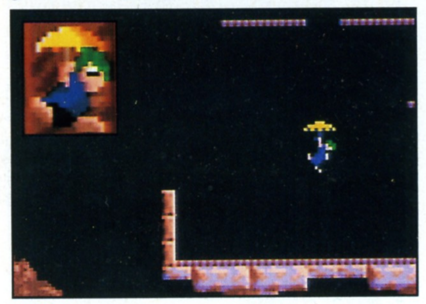
Climber

Climber sind besonders flinke, schwindelfreie Lemminge. Sie erklimmen unermüdlich steile Felswände ohne nach unten zu schauen. Niemand weiß genau, aus welchem Stoff ihre Pfoten gemacht sind.



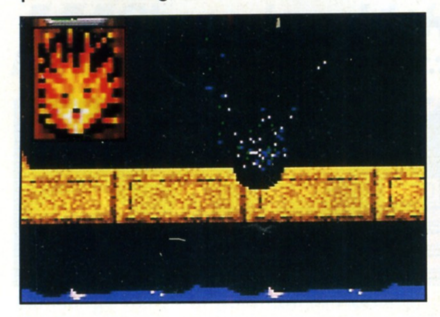
Floater

Floater-Lemminge haben immer einen praktischen Regenschirm dabei. Sie springen hemmungslos von großen Höhen und segeln sicher zur Erde. Bisher hat sich noch jeder Regenschirm geöffnet – garantiert.



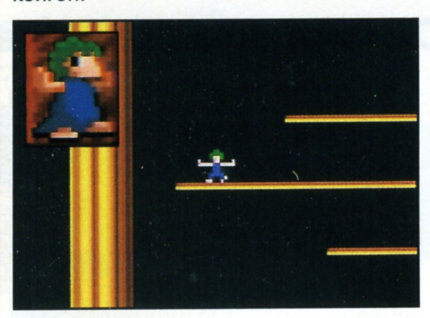
Bomber

Diese besondere Knallkopf-Spezie sprengt sich nach fünf Sekunden selbst in die Luft und macht den Weg frei. Die einzige Möglichkeit zum Beispiel Stopper zu beseitigen.



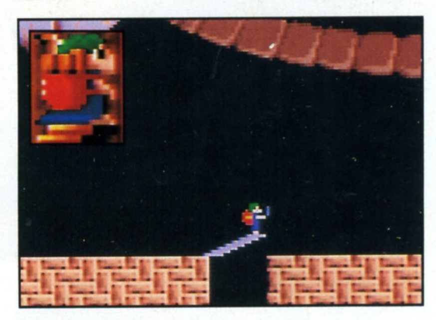
Stopper

Stopper-Lemminge bleiben, wenn sie dazu gemacht wurden, einfach stehen und machen den Weg nicht mehr frei. Die anderen Lemminge müssen umkehren.



Builder

Der Builder-Lemming ist unermüdlich in seinem Bemühen, über jedes Hindernis eine Treppe zu konstruieren, die von anderen Lemmingen genutzt werden kann.



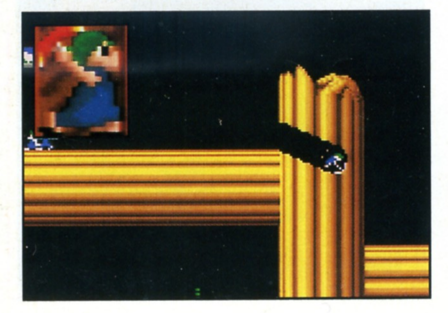
Basher

Der Basher, ein lichtscheuer, fleißiger Geselle, gräbt unermüdlich waagerechte Tunnel durch Hindernisse. Seine Brüder- und Schwester-Lemminge folgen ihm.



Miner

Der Miner, entfernt mit dem Maulwurf verwandt, hat immer seine kleine Spitzhacke mit dabei und gräbt wieselflink schräge Schächte nach unten. Seine Fingernägel sind immer schmutzig.



Digger

Der Digger-Lemming, ein neugieriger Kumpel, kann es nicht lassen und gräbt unermüdlich senkrechte Schächte ins Erdreich. Er ist ein besonders sympathischer Geselle.

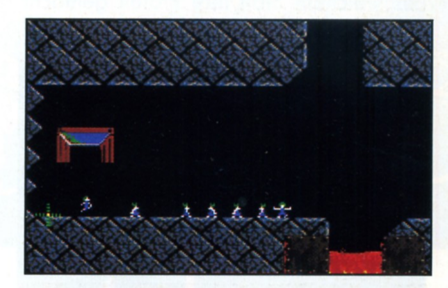


Spaß-Level 23: Das totale Lemming-Fieber



Das Ziel der Lemminge ist es, sich einen Weg durch die Mauern zu graben und den linken Ausgang zu erreichen.

Man muß einen Stopper rechts plazieren. Den nächsten Lemming läßt man als Basher einen waagerechten Tunnel nach links graben. Dann einen weiteren Stopper zwischen dem Basher und der restlichen Gruppe plazieren und eine Brücke über die Abgründe bauen. Dies über alle Abgründe wiederholen. Dann den Stopper sprengen und die Lemminge laufen lassen. Zuletzt den ersten Stopper sprengen.



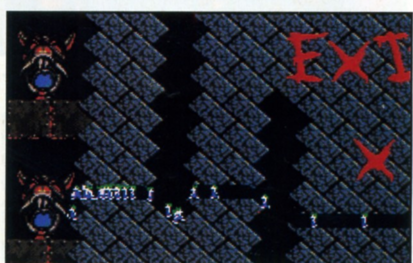




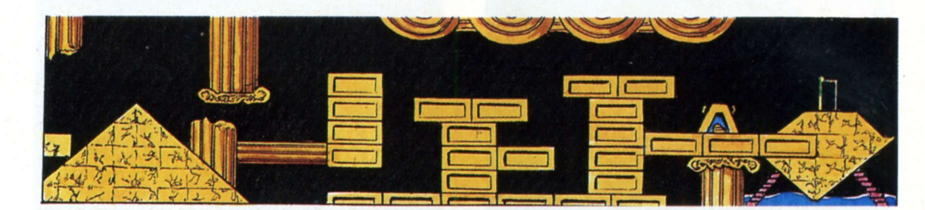
Level Daten

Anzahl der Lemminge: 80
25% müssen überleben
Fallgeschwindigkeit: 50
Zeitlimit: 8 Minuten



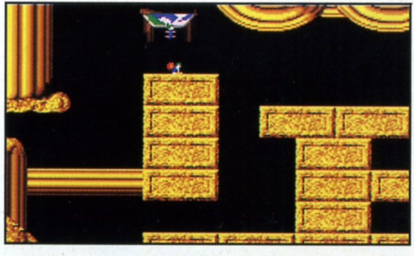


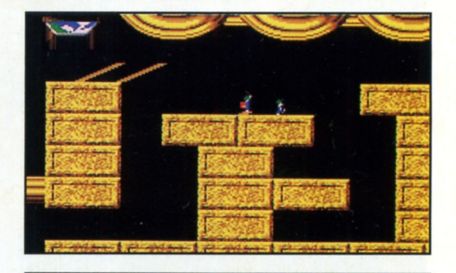
Spaß-Level 26: Die Alptraumstraße der Lemminge



In dieser Stufe darf kein Fehler gemacht werden! Jeder Lemming muß überleben.

Der erste Lemming bekommt die verantwortungsvolle Aufgabe, als Builder eine Treppe zu bauen. Zwischenzeitlich kommt der nächste Lemming, der ebenfalls eine Treppe bauen muß. Wenn der erste Lemming mit seinem Treppenstück fertig ist, kann er eine zweite Treppe anbauen. Der zweite Lemming ebenfalls. Entscheidend ist aber die richtige Position der zweiten Plattform. Diese Aktion wird auf der zweiten Plattform wiederholt. Hier kommt es auf gutes Timing an, denn kein einziger Lemming darf verlorengehen.

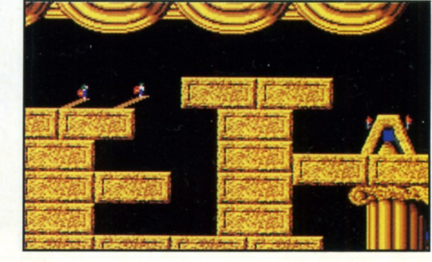




Level Daten

Anzahl der Lemminge: 2
100% müssen überleben
Fallgeschwindigkeit: 30
Zeitlimit: 5 Minuten

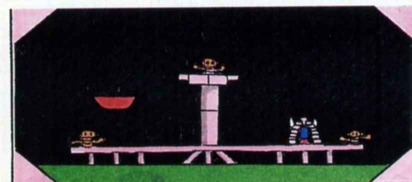


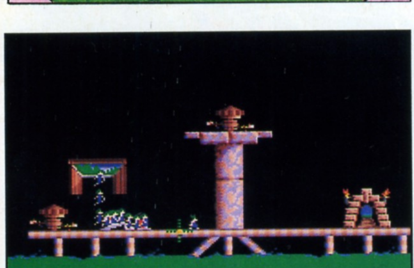


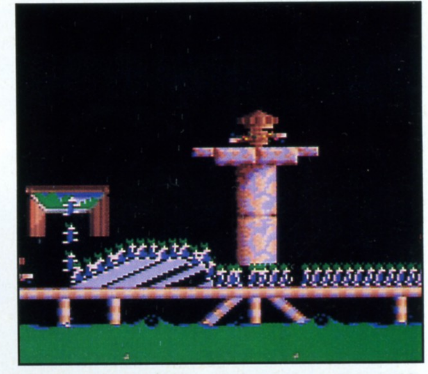
Trick-Level 26: Nur die Klügsten kommen durch!

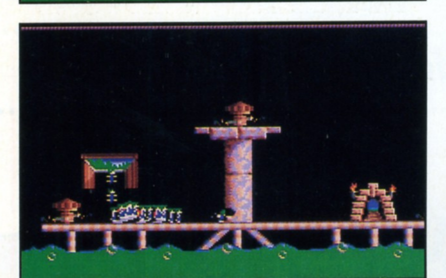
Dieser Level erscheint auf den ersten Blick einfach. Aber es gibt hier keine Stopper!

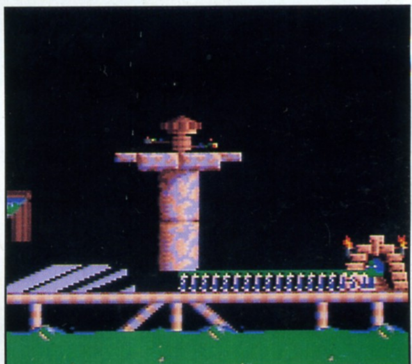
Die Aufgabe in diesem Level ist schwierig, denn ohne Stopper ist es nicht leicht für die Lemming-Gemeinde. Das Ziel ist es, einen Basher als ersten nach rechts zu bekommen, so daß er einen Tunnel für die anderen Lemminge graben kann. Die folgenden Lemminge fleißig zu Buildern machen, so daß sie beschäftigt sind, bis der erste Basher seinen Tunnel fertiggestellt hat. Auch wenn dieser Level nur mit viel Übung zu meistern ist, kann man es Dank Paßwort öfters versuchen.











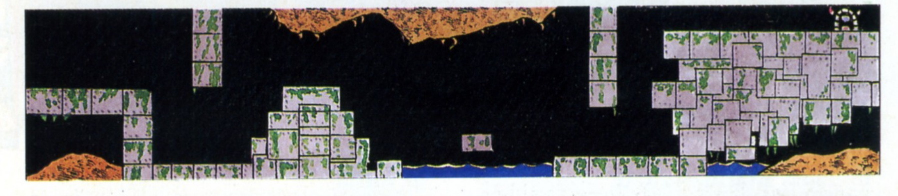
Level Daten

Anzahl der Lemminge: 100
100% müssen überleben
Fallgeschwindigkeit: 99
Zeitlimit: 5 Minuten

Chaos-Level 1: Harte Arbeit!

In diesem Level kommen die Brückenbauer-Lemminge auf ihre Kosten.

Mit Trick-Lemmingen kommt man hier weiter. Einen Floater landen und nach rechts gehen lassen. Die restlichen Lemminge mit zwei gelandeten Floaters, die zu Stoppern gemacht werden, rechts und links einsperren und eine Landungstreppe bauen lassen. Den ersten Floater zum Builder machen und vorsichtig Treppe für Treppe über Abgründe bauen lassen. Dann den rechten Stopper sprengen. Für diesen Level steht weniger Zeit zur Verfügung als man glaubt. Der Brückenbauer baut langsam!



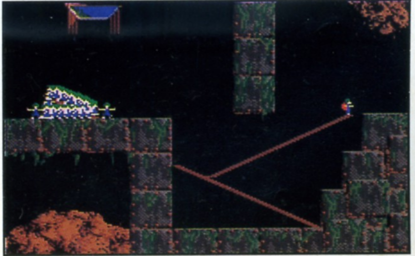


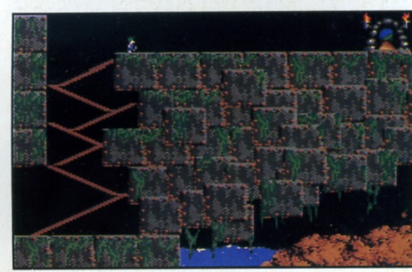




Level Daten

Anzahl der Lemminge: 100
90% müssen überleben.
Fallgeschwindigkeit: 15
Zeitlimit: 8 Minuten.





NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Die grenzenlose Videospiel-Legende.

Das Nintendo Entertainment System, kurz NES genannt, ist seit 10 Jahren DER Video-Spiel-Knüller. Unter der Fülle an Spielen ist für jeden etwas dabei.

Spiele ohne Ende

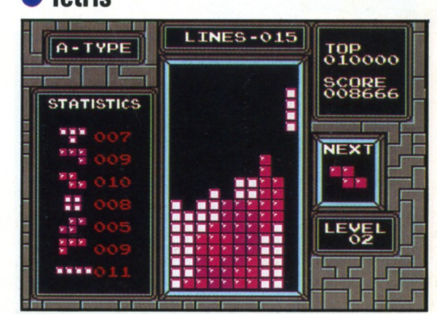
Das Nintendo Entertainment System besticht durch seine große Auswahl an erstklassigen Spielen. Super Mario 1–3, Duck Tales, Mega Man 1–3, Tetris oder The Legend of Zelda sind nur ein paar Namen, die in keiner wohlsortierten Sammlung fehlen dürfen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei. Sport, Action oder Abenteuer: Das NES setzt Maßstäbe.

● **Super Mario Bros. 3**



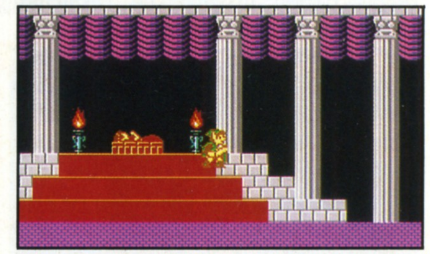
Super Mario 3 ist der absolute Wahnsinn auf der NES Konsole! Unabhängige Videospielmagazine befanden, daß es alleine wegen Super Mario 3 lohnt, sich ein NES-Teil zuzulegen.

● **Tetris**

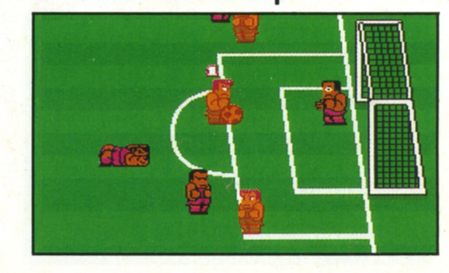


Neben Tetris, dem Knobelklassiker aus Russland, der schon unzählige Köpfe zum Durchglühen brachte, ist Zelda II für Abenteurer gut, die für ein paar Monate die Welt vergessen wollen. Fußballfans lieben Nintendo World Cup.

● **Zelda II – The Adventure of Link**



● **Nintendo World Cup**





NES ADVANTAGE



Das Mutterhirn in Metroid macht Dich dauernd nieder? Null Problemo! Einfach den NES Advantage in die Kiste stöpseln und mit dem Zeitlupen-Regler die Aliens langsamer machen. Dann Feuer frei mit der Dauerfeuer-Funktion. NES Advantage: Der Joy Stick für Profis und alle, die es werden wollen. Für 1 oder nacheinander für 2 Spieler zu benutzen.

FOUR SCORE

Alleine, zu zweit, zu dritt oder zu viert gleichzeitig knackige Games auf dem NES spielen? Mit dem Vier-Spieler-Adapter Four Score ist es möglich. Einfach an das Control-Deck anschließen und der Spaß kann losgehen. Ein Turboschalter für die A- und B-Taste ist auch noch eingebaut. Dies funktioniert sogar mit Standard-Controllern.



SUPER SET



Das Super Set besteht aus einem Control-Deck, einem Four-Score, 4 Controllern, den Spielen Super Mario Bros., Tetris und Nintendo World Cup. Eine echte Familien-Packung für lange Wochenenden.



GAME BOY™

Die Spielhalle für die Hosentasche!

Der Faszination eines Game Boys kann sich kaum jemand entziehen: Manager spielen mit ihm, gestresste Eltern und natürlich Kids. Der Game Boy, mit dem Deutschen Spielepreis 1991 ausgezeichnet, beinhaltet geballte Technik auf engstem Raum.

Game Boy sucht Game Boy sucht Game Boy sucht Game Boy!

Spiele jeder Art, von Fußball über Schach bis hin zu Rollenspielen, machen den Game-Boy zu einem Videogame-Vergnügen erster Güte; und er schafft Kontakte! Bis zu vier Game-Boys können über einen speziellen Adapter und Game Link Dialog-Kabel miteinander verbunden werden.

2 SPIELER

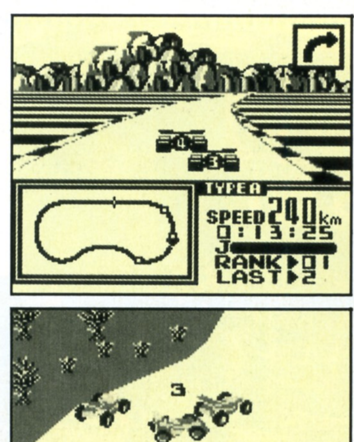
Alle Nintendo Game Boy Spiele mit dem Game Link-Zeichen auf der Verpackung können mit Hilfe des Game Link Dialog-Kabels zu zweit gespielt werden. Ihr braucht nur einen Freund, 2 Spielkassetten, 2 Game Boys und das Kabel!



4 SPIELER

Der 4-Spiele-Adapter macht aus einer ruhigen Familie eine wilde, spielvernarrte Horde. Zu viert ein Autorennen starten und Oma überholt alle mit dem Turbolader oder ein Fußballspiel zu viert am Samstagnachmittag: mit dem 4-Spieler-Adapter ist alles mög- Der Game-Boy sucht und findet Anschluß.







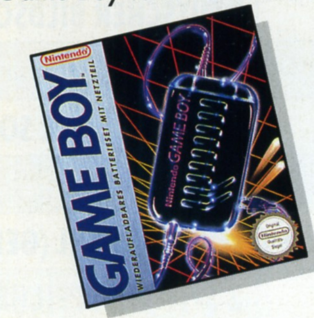
Die absolute Spiele-Action!

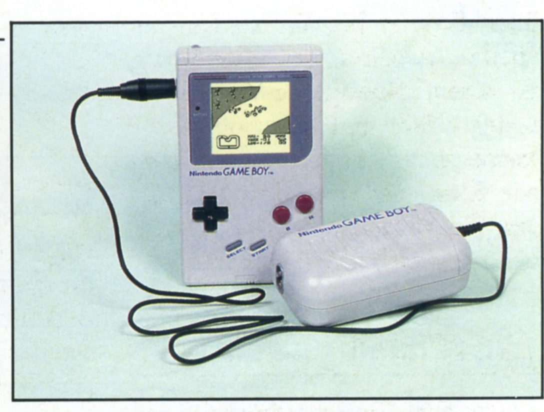


Die vielen Spiele, die es für den Game Boy gibt, bieten spannungsreiche Abwechslung für jedes Alter und der ganzen Familie. Was vor 15 Jahren noch Science Fiction war, ist heute Realität: Die Spielhalle für die Hosentasche ist für jeden verfügbar. Und Monat für Monat erscheinen neue Spiele auf dem Markt. Eine Fundgrube, aus der zu schöpfen für Groß und Klein eine Freude ist.

Das Batterieset mit Netzteil

Für ein zeitlich unbegrenztes Spielvergnügen steht das Batterieset zur Verfügung. Es bietet 10 Stunden unabhängiges Spielvergnügen. Ans Netz angeschlossen, kann man ohne Ende spielen. Das Batterieset lohnt sich jedoch auch aus einem ganz anderen, wichtigen Grund: Mit dem Batterieset ist man nicht mehr auf Wegwerfbatterien angewiesen, die die Umwelt über Gebühr belasten. Gibt es eine bessere Art, die Umwelt zu schützen, als mit dem Game Boy samt Batterieset?





Light Max

Wenn es die Dunkelheit nicht gäbe, müßte sie für den Light Max neu erfunden werden! Mit dem Light Max, der Mini-Flutlicht-Anlage, wird jedes Game Boy Spiel so richtig in Szene gesetzt.





Die Gürtel-Tragetasche

Wie bei den Känguruhs: Die Gürtel-Tragetasche für dem Game Boy samt Zubehör, wie Spiele, Kopfhörer und Dialogkabel.





SPIELE-ÜBERSICHT

TITEL DES SPIELS	EXTRAS	SEITE
ADDAMS FAMILY	PASSWORT	84
CHESSMASTER	ERÖFFNUNGSBIBLIOTHEK	136
F-ZERO	SPEICHER	86
JOE & MAC – CAVEMAN NINJA	2 SPIELER	132
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	PASSWORT	74
LEMMINGS	PASSWORT	138
MARIO PAINT	MOUSE-KONTROLLE	18
PAPER BOY 2	LEVELANWAHL	128
PILOTWINGS	PASSWORT	124
ROADRUNNER	SOUNDEFFEKTE	80
SIMCITY	DEUTSCHER BILDSCHIRMTEXT	106
STREETFIGHTER II	2 SPIELER	46
SUPER ADVENTURE ISLAND	EINZIGARTIGER SOUND	130
SUPER CASTLEVANIA IV	PASSWORT	32
SUPER GHOULS'N GHOSTS	LEVELANWAHL (GEHEIMCODE)	40
SUPER MARIO KART	2 SPIELER, SPEICHER	26
SUPER MARIO WORLD	SPEICHER	8
SUPER PROBOTECTOR	2 SPIELER	118
SUPER R-TYPE	LEVELANWAHL (GEHEIMCODE)	114
SUPER SOCCER	2 SPIELER	54
SUPER TENNIS	2 SPIELER	60
SUPER WRESTLING WRESTLEMANIA	2 SPIELER	62
T.M.H.T. IV – TURTLES IN TIME	2 SPIELER	66
TOP GEAR	2 SPIELER	92
WORLD LEAGUE BASKETBALL	2 SPIELER, PASSWORT	58
ZELDA *III* – *A LINK* TO THE PAST	DEUTSCHER BILDSCHIRMTEXT	96

Ein Super Service

Der Konsumentenservice steht allen Nintendo-spielern mit Rat und Tat zur Seite. Technische Probleme lösen sich schnell in Luft auf!



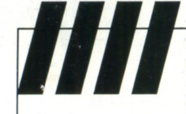
Am Telefon

Klappt das nicht mit dem Anschluß des Super Nintendo an den Fernseher? Was soll man mit dem Scart-Kabel machen? Bei technisch so hoch entwickelten Videospielgeräten können auch mal technische Probleme auftauchen. Aber ein Anruf genügt – zum Nulltarif beim Nintendo Konsumentenservice. Viele Fragen können da schon sofort beantwortet werden. Handelt es sich um notwendige Reparaturen, bekommt man am Telefon bereits Auskunft, ob die auf Garantie laufen oder wie lange es dauern wird, bis man wieder spielen kann!



Mit der Post

Das Super Nintendo ist kaputt? Wer wird denn gleich verzweifeln? Schickt das Gerät einfach an Nintendo of Europe, Postfach 1501, 63760 Großostheim, Stichwort: Reparatur und bald ist alles wieder gut. In Windeseile setzen sich die Techniker von Nintendo an Euer Gerät. Aber nicht nur technische Probleme lassen sich bei Nintendo schriftlich lösen: Jeder Brief wird beantwortet! Fehlt Euch eine Hintergrundinformation oder eine Spieleanleitung ist verloren gegangen? Der Nintendo Konsumentenservice hilft!



Der Club Nintendo

Und das ist sowieso das Allerschärfste: Der Club! Meldet Euch schriftlich an und Ihr bekommt die superstarke Club-Karte im Scheckkartenformat! Außerdem bekommt Ihr mit der Club-Karte zusammen eine Telefonnummer, die nur Mitglieder kennen: Die Hotline! Die Spielerprofis wissen immer weiter. Tja, und dann gibt es 1 Jahr lang (6 Ausgaben) das superstarke Club Nintendo-Magazin kostenlos. Nur für Mitglieder!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPIELEBERATER

